MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 20
2,95 €

POKÉMON

DIAMOND & PEARL

YU-GI-OH!

EL REINO DE LOS DUELOS

4 PÓSTERS

NARUTO
EL REGRESO DE ITACHI

JUEGOS DE CARTAS
APRENDE A JUGAR

panini revistas

LO MEJOR DEL SHOJO MANGA

Orpheus no mado © Riyoko Ikeda

Dice la leyenda que el joven que se asome a la ventana de Orfeo caerá perdidamente enamorado de la primera mujer que vea...
Una historia de 13 tomos llena de elegancia y esplendor.

MAYME ANGEL © Yumiko Igarashi

Nueva obra de tres tomos de la genial Yumiko Igarashi, dibujante de Candy Candy.

www.edicionesglenat.es

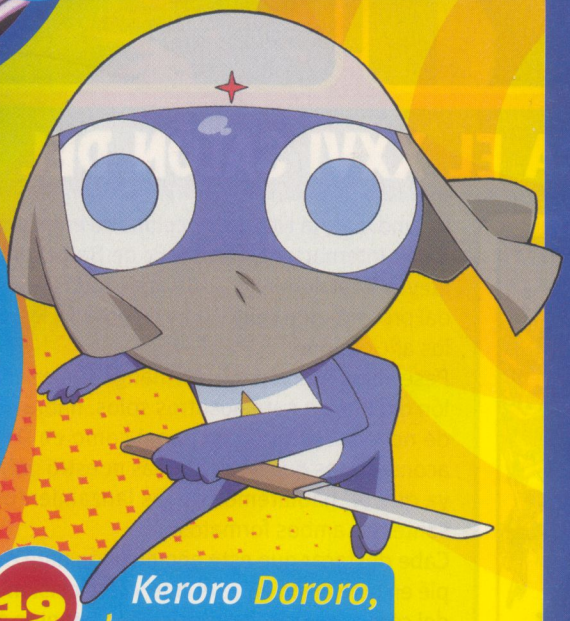
MEGA HIRO

¡Bienvenidos, muchachos! Aquí estamos un mes más, dispuestos a informaros de todo lo relacionado con vuestras series de anime favoritas. En este número además estrenamos nueva sección fija, dedicada a los juegos de cartas coleccionables de inspiración anime, visto que cada vez recibimos más cartas sobre el tema. ¡Ahora ya tenéis un rincón en ***Mega Hiro*** al que podéis enviar todas vuestras dudas, ideas y sugerencias! Por lo demás, este mes destacamos, además de nuestras series clásicas (incluida ***Pokémon Diamante y Perla,*** que pega fuerte desde su llegada), la edición, al fin, de la saga de Hades de ***Caballeros del Zodiaco***, para alegría de los muchos fans de la serie que llevaban mucho tiempo esperando este acontecimiento. Como cada mes, la revista trae muchas, muchas cosas más, pero será mejor que seáis vosotros mismos los que las vayáis descubriendo...

6 *Naruto* Conoce a Itachi Uchiha

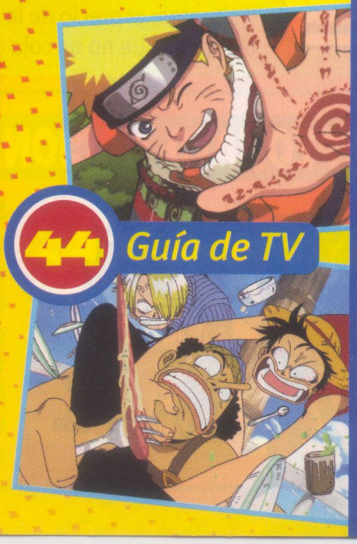
10 *Dragon Ball Z* La batalla contra Garlick Jr.

14 *Pokémon* Llega Diamante y Perla



19 *Keroro* Dororo, la rana zen

23 Pósters



44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 20

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Naruto
Itachi, el hermano malvado

8 Bleach
Operación: Rescatar a Rukia

10 Bola de Dragón Z
La batalla contra Garlick Jr.

12 Yu-Gi-Oh!
Yugi en el reino de los duelos

14 Pokémon Diamond & Pearl
Descubre la nueva serie

16 Inuyasha
La Onda Explosiva

17 One Piece
Un vistazo a la nueva temporada

18 Yu Yu Hakusho
Vuelven los detectives espirituales

19 Keroro
Dororo, la rana zen

20 Detective Conan
Los mejores casos de los junior

21 Ficha
Kakashi Hatake

23 Superpósters
Pokémon
Saint Seiya
Detective Conan
Naruto

31 Guía de episodios
Naruto

33 Fullmetal Alchemist
Los alquimistas nacionales

34 Cartas
- Aprende a jugar a Pokémon (1)
- Emperador oscuro (YGO)

38 Videojuegos
- Sonic Riders Zero Gravity
- Yu-Gi-Oh! World Championship 2008
- Bombermanland
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates

40 Anime DVD
- Caballeros del Zodíaco: saga de Hades
- Ranma 1/2 (4ª Temporada)

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

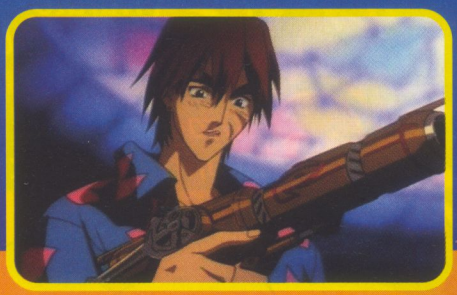
50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

¡BIENVENIDO, CANAL ANIMAX!

Como dice el refranero popular, "en abril, aguas mil"... y Animax por fin. La versión española del canal de la empresa Sony será una realidad en apenas unos días. A partir del 5 de abril, el mejor anime asaltará a Digital Plus e Imagenio (dial 26) para llenar su parrilla con las series más divertidas, emocionantes y llenas de acción. La primera emisión tendrá lugar a partir de las 14:30 y será la película *Ghost in the Shell*.

El canal se abastecerá de los catálogos de la propia Sony, Selecta Visión, Jonu Media y Arait Multimedia. De ese modo, podremos disfrutar de series como *Inuyasha*, *Blood+*, *Last Exile*, *Outlaw Star*, *R.O.D. TV*, *Samurai Champloo* o *Gankutsuou*. Y muchas más, para lo que estamos preparando un reportaje especial en nuestro próximo número donde te lo contaremos todo sobre el nuevo canal. Un avance: *Detective Conan*, *Lupin III*, *Nana* y *Le Chevalier d'Eon*.

Animax es un gigante del anime. Creado por Sony en 1998, es el canal de referencia para los aficionados al manga y al anime de Asia, América Latina y, ahora, Europa, donde ya emite en varios países y pronto lo hará en más, aparte de España. Sin duda, se abre una nueva oportunidad para apuntalar de una vez por todas nuestra afición y que quede claro que no se trata de una moda pasajera, sino de una realidad. Con Animax, es posible. ¿Te apuntas?



SE ACERCA EL XXVI SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

Un año más, la Fira de Barcelona se engalana al estilo comiquero para celebrar una nueva edición del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, el más importante del sector en nuestro país. Desde el jueves 17 al domingo 20 de abril, todas las editoriales españolas estarán presentes en la Ciudad Condal presentando centenares de novedades, trayendo autores de renombre mundial y departiendo con los aficionados.

Pese a que la presencia del manga suele ser reducida, no en vano los otakus ya disponemos de un Salón del Manga para nosotros solos, habrá varias decenas de novedades tanto en papel como en DVD. Así que te aconsejamos que no te pierdas nuestro próximo número, ya que te hablaremos de los lanzamientos más interesantes en ambos formatos.

Cabe destacar que este año el Salón hará especial hincapié en la relación entre el cine y la televisión con el mundo del cómic, mediante exposiciones (atentos a la de la serie estadounidense *Héroes*) y charlas. Ah, y un aviso para los visitantes: el precio de la entrada ha aumentado y será de 6 euros. ¡Que no os coja desprevenidos!

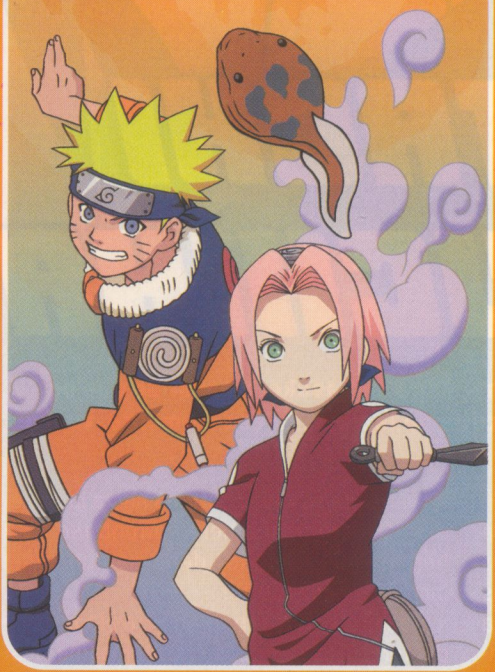
CAMPEONATO NACIONAL Y NUEVA EXPANSIÓN DE YU-GI-OH!

Si eres aficionado al juego de cartas coleccionables de *Yu-Gi-Oh!*, es tu oportunidad de demostrar tu valía en un torneo oficial. Desde el pasado 15 de febrero y hasta el próximo 18 de mayo se están celebrando los once torneos regionales clasificatorios para el torneo nacional, que se celebrará en El Prat del Llobregat (Barelona) los días 6, 7 y 8 de junio, y en el que participarán un total de 120 jugadores. ¡Aún estás a tiempo de participar!

Por si no tienes suficiente, el día 13 de mayo también se pone a la venta la nueva expasión del juego, que llevará por título Luz de la Destrucción... ¿Te la vas a perder?

NARUTO VUELVE A LAS MAÑANAS DE CUATRO

Desde el 3 de marzo, las aventuras de los chicos ninja más populares del anime han vuelto a Cuatro. Después de mucho tiempo, la serie regresa a la cadena y lo hace con nuevos episodios. Si en su momento se emitieron los 52 primeros, ahora se programan los siguientes 52 capítulos. La emisión tiene lugar de lunes a viernes a las 7:05, dentro del contenedor *Los Algos* y comparte espacio con la doble emisión de *Bola de dragón Z*.
Esto coincide con la supresión de la franja de anime que la cadena mantenía en sus madrugadas. Tras el gran éxito de *Bleach* y pese a los buenos datos de *X-1999*, Cuatro ha decidido eliminar la serie de anime juvenil que emitía de lunes a jueves desde sus inicios.

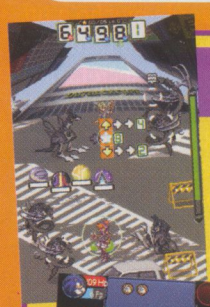


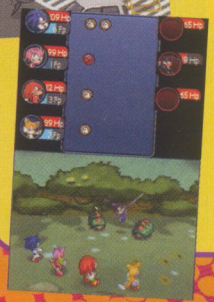
JONU MEDIA LANZA YU-GI-OH! EN DVD

Hace mucho tiempo que SAV tenía los derechos de la serie, pero únicamente había editado los tres primeros discos. Ahora, aprovechando que la serie vuelve a estar en antena gracias a su emisión en Localia y que en septiembre comenzará a publicarse el manga, Jonu Media se ha decidido a lanzarla en formato doméstico. El Salón del Cómic de Barcelona será el momento en que salga a la luz un cofre con la primera temporada de la serie.
Así pues, a partir de finales de abril tendremos en las tiendas un enorme cofre con los primeros 48 episodios, en 12 discos, de la serie de duelos de cartas. Confiemos en que las ventas acompañen y poco a poco veamos aparecer las demás temporadas hasta alcanzar los 224 capítulos de que constan las aventuras de Yugi Muto y sus amigos.

AURUM TRAE MÁS PELÍCULAS DE STUDIO GHIBLI

Poco antes de que saliera a la venta *Cuentos de Terramar*, el último largometraje del genial Studio Ghibli, Aurum anunciaba que se había hecho con los derechos de otros dos filmes del estudio creado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Los títulos en cuestión son *Tonari no Yamada-kun* (*Mis vecinos los Yamada*) y *Panda Kopanda* (*Panda! Go, Panda!*).
La primera narra el día a día de una típica familia japonesa, los Yamada, contando momentos divertidos de la vida cotidiana de sus integrantes: un matrimonio de mediana edad, su hijo mayor, su hija menor, la abuela y el perro. Por cierto, esta familia es conocida en España gracias a la serie Nono-chan, centrada en Nonoko Yamada, la niña.
El lanzamiento de la película está previsto para mayo.
En cuanto al segundo filme, narra las fantasiosas aventuras de Mimiko, la cual descubre que el oso panda y su cachorro que se han escapado del zoo están escondidos en su casa. Pero pronto empezará una persecución para capturarlos y llevarlos al zoo de nuevo. Si no se retrasa, saldrá a la venta en junio.





MÁS Y MÁS VIDEOJUEGOS DE ANIME

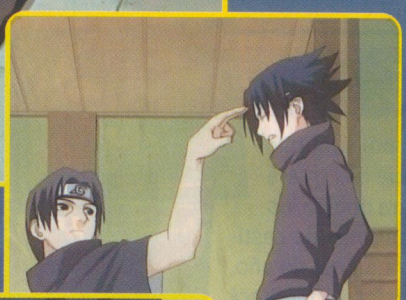
La invasión de videojuegos de anime no parece cesar, para suerte de los muchos jugones que sabemos que nos leen. Apuntaos los lanzamientos que nos esperan de cara a la primavera y el verano: todo indica que en mayo podremos disfrutar del último título de Bola de Dragón Z para Wii, *Burst Limit*, que aparecerá también para PS3 y XBox 360, con lo que prometen ser unos gráficos enormemente mejorados respecto a títulos anteriores. En junio podría aparecer también *Naruto Ultimate Ninja Heroes 2*, que llevará por subtítulo *The Phantom Fortress*, y que nos traerá nuevas peleas de uno contra uno en los diferentes escenarios de un siniestro castillo. Por último, y ya de cara a final de año, se anuncia *Sonic Chronicles: The Black Brotherhood*, un juego de rol para Nintendo DS que ofrecerá combates por turnos entre un máximo de cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades diferentes. ¡Pronto, en **Mega Hiro**, más detalles sobre todos estos títulos!

EL HERMANO MALVADO ITACHI UCHIHA

NARUTO™

Todos conocemos a Itachi Uchiha, el hermano de Sasuke, a pesar de que no aparece tras la invasión de la Villa Oculta de la Hoja. En ese momento, vuelve al poblado con un objetivo concreto.

TRANQUILIDAD
Sasuke no se imagina que pronto se reencontrará con su hermano.



HERMANOS
Sasuke es el único Uchiha al que Itachi deja vivo.

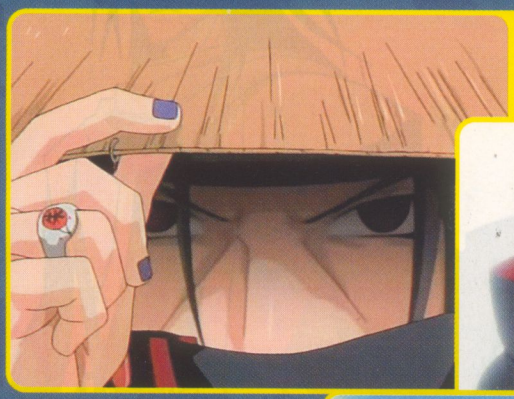
VENGANZA
Sasuke sólo piensa en vengar a su clan.

Naruto, Sakura, Kakashi y los demás saben desde el principio alrededor de qué gira la vida de Sasuke: vengarse de su hermano mayor. Itachi siempre fue un genio entre los ninjas. Con tan sólo ocho años ya dominaba el "sharingan"; con diez se convirtió en ninja de grado medio y con trece en jefe de un cuerpo de asesinos. Pero entonces sucedió una desgracia inexplicable: con trece años recién cumplidos, Itachi asesina a todo el clan Uchiha, incluidos sus padres. Sasuke se salva porque no estaba allí. Como era de esperar, Sasuke no piensa en otra cosa que en vengar a su clan y entrena hasta la saciedad. Sabe que si quiere enfrentarse a su hermano y vencerlo, debe ser un ninja increíblemente fuerte.

Itachi regresa al poblado tras la muerte del tercer Hokage. Con él está Kisame Hoshigaki, cuyo aspecto recuerda mucho a un tiburón. Su reaparición tiene una razón de ser: el Akatsuki, la organización secreta ninja de la que forma parte, lo ha enviado para que atrape a Naruto. Ese grupo ansía conseguir el poder del zorro de nueve colas que tiene sellado en su interior Naruto.

EL TSUKIYOMI

El "tsukiyomi" es un ataque que sólo pueden realizar ninjas que poseen la pupila giratoria. Con ella, la víctima es transportada a un mundo alternativo, donde es dominada por el autor de la técnica. Además, la percepción del tiempo en este mundo irreal es diferente: Itachi tortura a Kakashi en ese mundo durante 72 horas, mientras que en el mundo real sólo transcurren unos segundos. Las características de ese mundo son que el cielo es de color rojo sangre y todo lo demás, incluidas las personas, es de color blanco y negro.



DE INCÓGNITO *Itachi Uchiha intenta pasar desapercibido.*

MALAS COMPAÑÍAS *Itachi no ha vuelto solo.*

ITACHI UCHIHA *El parecido con Sasuke es más que evidente.*

SIN OPORTUNIDAD *Los tres "jonin" están indefensos.*

PUPILA GIRATORIA *Itachi ha perfeccionado su dominio del "sharingan".*

DESIGUALDAD *Sasuke no tiene posibilidad alguna contra Itachi.*

KISAME HOSHIGAKI

Como decíamos, Itachi no aparece solo en la Villa Oculta de la Hoja. A su lado está el terrible Kisame. Su nombre significa "tiburón demonio" y esto es exactamente lo que parece. Tiene la piel de color gris pálido, los dientes puntiagudos y los ojos redondos y hundidos, igual que un escualo. Aparte, lleva una enorme espada que es casi tan grande como la de Zabuza.

Mientras trata de pasar desapercibido, Itachi es interceptado por tres ninjas de grado superior. Son Kakashi, Asuma y Kurenai, que se enfrentan a él, pero no son rivales para Itachi. Aunque Kakashi da lo mejor de él y emplea el "sharingan", queda atrapado por el "tsukiyomi" del traidor Uchiha. La suerte es que Itachi no quiere meterse en líos, por lo que Kisame y él huyen cuando llega Gai.

Cuando Sasuke se entera de que su hermano está en el poblado, parte rápidamente a buscarlo. Pero cuando le encuentra, enseguida comprende que no ha mejorado tanto como creía. Sigue siendo demasiado débil, de manera que su hermano lo deja para el arrastre con el "tsukiyomi". Menos mal que Jiraiya está cerca y le salva. Una vez más, Itachi huye.

AYUDA *Jiraiya interviene.*

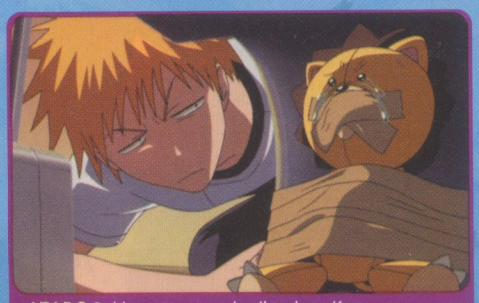
© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

Tras solucionar el problema del Menos y los "hollows" surgidos por el estúpido duelo entre Ichigo e Ishida, todos los que se han visto envueltos deben hacer frente a las consecuencias. La clave es el regreso forzado de Rukia a la Sociedad de Almas. ¡Hay que prepararse para una increíble misión de rescate!

OPERACIÓN "RESCATAR A RUKIA"

Rukia en problemas

Las cosas empiezan a cambiar después de los increíbles hechos ocurridos el día anterior. De repente, Ichigo empieza a hablar con Ishida, Orihime está muy pensativa y Chad se muestra algo distante. Esa noche, los acontecimientos se aceleran. Rukia decide abandonar la casa de Ichigo y desaparecer de su vida. Desgraciadamente para ella, dos "shinigami" van tras ella para llevarla a la Sociedad de Almas. Son Renji Abarai y Byakuya Kuchiki, su hermanastro. Lo peor es que, antes de volver a su mundo, tienen la obligación de matar al humano que le ha arrebatado sus poderes. Es decir, Ichigo. Cuando Renji va a atacar a la chica, Ishida le detiene con una flecha. Pese a los ruegos de Rukia, el "quincy" se enfrenta al "shinigami". Mientras tanto, Ichigo descubre la nota de Rukia y encuentra a Kon maniatado. Ambos se percatan de que su amiga corre peligro y probablemente la Sociedad de Almas esté detrás. Con la ayuda de Urahara, Ichigo se transforma en "shinigami" y corre a ayudarla.



ATADO *Rukia se encarga de silenciar a Kon.*

ADIÓS *Se despide de Ichigo con lágrimas.*

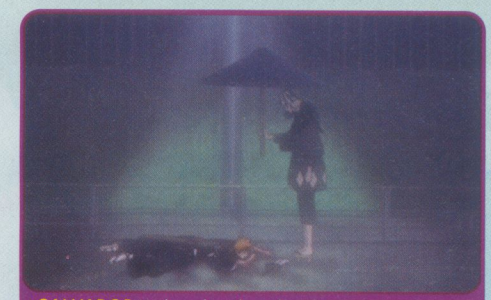
El adiós de Rukia

Ishida recibe una buena paliza de parte de Renji. Antes de que la cosa empeore, Ichigo llega al lugar de la lucha. Él sustituye al "quincy" en la batalla. Sin embargo, la "zanpakuto" de Renji, Zabimaru, es demasiado para el "shinigami" novato. Rukia se interpone para evitar que su amigo muera, pero Ichigo, lejos de escapar, sigue luchando. Su velocidad ha aumentado y su poder también. Incluso es capaz de herir a Renji. Pero antes de que pueda hacer nada más, Byakuya interviene, rompiendo la hoja de su "zanpakuto" e infligiéndole una herida casi mortal. Rukia corre hacia él para socorrerle, pero Renji se lo impide. Para sorpresa de los tres, Ichigo sigue vivo. A sabiendas de que le darán el golpe de gracia, Rukia le canta las cuarenta de forma borde y exige partir inmediatamente a la Sociedad de Almas. Ichigo sólo entiende su actitud cuando la chica se gira para decirle, con cara angustiada, que no haga más tonterías o no se lo perdonará nunca. Al igual que cuando se conocieron, ella le ha salvado la vida.

La Sociedad de Almas

Se trata del lugar de donde proceden los "shinigami". Los chicos deben ir al Seireitei, la zona central de la Sociedad de Almas, donde se encuentra la base de los "shinigami", que viven a cuerpo de rey. Alrededor del Seireitei hay una especie de cinturón exterior llamado Rukongai, que es adonde van a parar las almas cuando se les realiza el funeral del alma en el mundo humano. Allí, el modo de vida es más austero, pero las almas tienen bastante libertad, dentro de lo que cabe.

Un entrenamiento intensivo

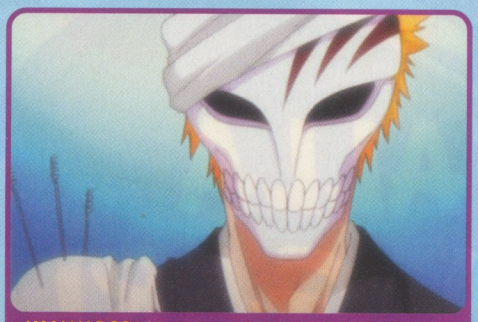


SALVADOR *Urahara le salva y le entrena.*

Las cosas pintan mal para Ichigo en esa noche lluviosa, tirado en el suelo de una calle solitaria y con una herida que no para de sangrar. Pero cuando recupera la consciencia se encuentra en casa de Urahara, en el anexo al kiosco que regenta. El extraño hombre le explica que hay una manera de llegar a la Sociedad de Almas. Evidentemente, Ichigo quiere ir cuanto antes para traer de vuelta a Rukia, pero Urahara le hace ver que así sólo conseguiría morir. Antes de poder enfrentarse a las fuerzas de la Sociedad de Almas, necesita entrenar. Como la condena de Rukia tardará un mes en ser efectiva, Urahara le propone un entrenamiento intensivo de diez días dirigido por él. Ichigo acepta. Las vacaciones de verano están a punto de empezar, de manera que no levantará sospechas que desaparezca tantos días. Curiosamente, en el instituto nadie parece acordarse de Rukia. Tan sólo la recuerdan Orihime, Chad e Ishida, debido a su poder espiritual.

Las pruebas de Urahara

El ataque de Byakuya destrozó el "hakusui" y el "saketsu" de Ichigo. Es decir, aquello que genera y amplifica su poder espiritual, respectivamente. O sea, que ahora mismo es una persona normal. Así que lo primero es entrenar su cuerpo para adecuarlo nuevamente a generar poder espiritual. Para ello, se enfrenta a Ururu. En esta prueba, Ichigo gana velocidad y aguante físico. La segunda prueba es más terrible. Se trata del pozo destruido. Ichigo cae en un pozo de gran profundidad y debe salir de él antes de convertirse en "hollow", ya que Tessai le ha cortado la cadena del destino. La dificultad es todavía mayor, ya que el gigantón realiza un conjuro de bloqueo para que no pueda usar los brazos. ¡Si no quiere volverse un "hollow", debe recuperar su poder de "shinigami" cuanto antes y salir del pozo! La corrosión de la cadena avanza rápidamente. Ichigo comienza a convertirse en "hollow" pasadas casi 72 horas.



¿MALVADO? *Ichigo se convierte en un "hollow".*

El dominio de la "zanpakuto"

De pronto entra en una especie de trance, entrando en contacto su alma con su "zanpakuto". Aunque todavía no puede despertar todo su poder, sí logra convertirse otra vez en "shinigami" y evitar la transformación completa en "hollow". Inmediatamente comienza la tercera prueba, consistente en quitarle el gorro a Urahara. No es fácil, ya que con su "zanpakuto", Benihime, destroza la de Ichigo. Hasta que el muchacho por fin escucha el nombre de su "zanpakuto" y despierta su poder. Con Zangetsu en sus manos, pasa la prueba sin problemas. ¡Ichigo es ahora mucho más poderoso que antes!

ZANGETSU *La personificación de la "zanpakuto" de Ichigo.*

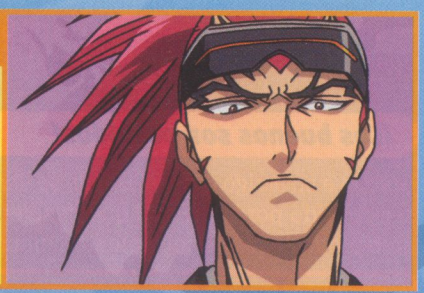
Mientras Urahara prepara el pórtico hacia la Sociedad de Almas, Ichigo y sus amigos pasan unos días de relax antes de partir. Llegado el momento, Ichigo descubre que no está solo. Orihime y Chad han estado entrenando a las órdenes de la misteriosa Yoruichi, una gata negra que no es lo que parece. Ishida también ha llevado a cabo un duro entrenamiento. Los tres piensan acompañarle a la Sociedad de Almas para rescatar a Rukia. Yoruichi será su guía. De ese modo, los cinco cruzan el umbral del portal interdimensional y, no sin algunos problemas en su interior, llegan a la Sociedad de Almas. Pero la alarma sobre la llegada de intrusos a ese mundo espiritual ya ha sonado. ¡Comienza una peligrosa aventura!

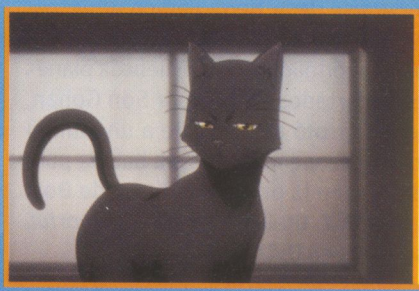
BYAKUYA KUCHIKI

El hermanastro de Rukia. Pertenece a una de las cuatro familias nobles de la Sociedad de Almas y, tal vez por eso, siempre ha tratado a Rukia como alguien inferior, ya que ella es adoptada. Aparte de esto, es capitán de la sexta división de los "shinigami".

RENJI ABARAI

Conoce a Rukia desde hace mucho tiempo y se puede decir que son amigos, aunque al principio no lo parezca. Es uno de los subcapitanes más respetados del Seireitei y tiene un gran sentido de la justicia. Pertenece a la sexta división, siendo Byakuya su jefe..





YORUICHI

Un personaje por el momento la mar de misterioso. Se trata de una gata negra que puede hablar y que posee un enorme poder. Entrena a Orihime y Chad por petición de Urahara. Parece conocer muy bien la Sociedad de Almas. ¿Quién será en realidad?

Sorteamos 1 pack con los volúmenes 4 y 5 de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el gato negro que entrena a Orihime y Chad?

cuatro CN

LA BATALLA CONTRA GARLICK JR.

La ausencia de Goku parece conllevar un tiempo de paz para el planeta. No obstante, las fuerzas maléficas nunca descansan y un nuevo peligro se cierne sobre la humanidad. Garlick Jr. ha escapado de su encierro y amenaza con conquistar la Tierra. ¡Es hora de que Gohan, Krilín, Piccolo y compañía demuestren que ellos también pueden defender el mundo!

La nube del Mal se expande

NIEBLA OSCURA *Garlick Jr. expande el Mal.*

Son tiempos de paz. Mientras aguardan el día que Son Goku regrese a casa, Gohan disfruta de una vida tranquila, Krilín tiene una novia tan preciosa como egoísta llamada Maron y Piccolo sigue entrenando duro. Pero el Mal reaparece de repente y en un lugar insospechado: el palacio del Todopoderoso. Aprovechando su ausencia, cuatro demonios se adueñan del sitio y su amo resulta ser Garlick Jr. Liberado de la zona muerta gracias a la cercanía del planeta demoníaco, que permite que su poder se multiplique, planea conquistar el mundo mediante la niebla oscura. Quien respira el aire a su paso, se vuelve violento y cruel. Ni siquiera el Todopoderoso puede hacer nada para evitar que arrojen a tierra firme esa neblina terrible. Ajenos a lo que se avecina, la casa del Duende Tortuga ve una reunión de todos los amigos de Goku. Son Gohan también va de camino.

¡Los buenos son poseídos!

Gracias a su amigo dragón, Gohan se libra de ser poseído por la maldad que despierta la niebla oscura. Al ver el violento comportamiento de los animales del bosque, descubre que algo raro está pasando. Mientras, Chichi llega a casa del Duende Tortuga en busca de su hijo, al que había prohibido asistir a la reunión. Poco después llega Son Gohan, acompañado de Krilín y Maron, que estaban buceando. Pero nada más pisar la isla se dan cuenta de que a sus amigos les pasa algo. Chichi golpea a Gohan, Yamcha y Bulma atacan a Krilín y Mutenroshi persigue a Maron. Entonces aparecen los cuatro demonios que

MORDISCOS *Piccolo se transforma en uno de los malos.*

¿QUIÉN ES GARLICK JR.?

Garlick Jr. es un demonio que pretendió apoderarse de la Tierra tiempo atrás, para lo que reunió las bolas de dragón y pidió la inmortalidad. Sus maléficos planes fueron cortados de raíz por Son Gohan, que le derrotó arrojándole a un mundo oscuro: la zona muerta. Esta batalla puedes verla en la primera película de Bola de dragón Z, titulada *Garlick Jr. inmortal*, disponible en DVD.

siguen a Garlick Jr. con dudosas intenciones. Los cuatro son demasiado fuertes para Gohan y Krilín, pero en ese momento aparece Piccolo. Con él, las cosas se equilibran. Pero entonces sucede lo impensable: Yamcha, Bulma y Mutenroshi muerden a Piccolo y le contagian el efecto de la niebla oscura. ¡Así que se convierte en enemigo!

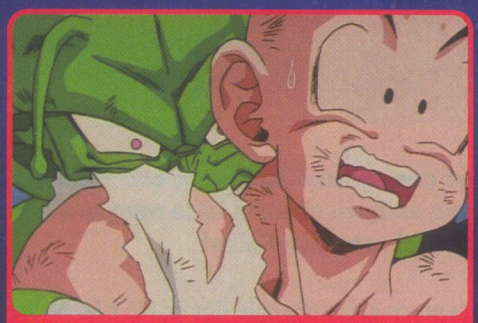
La lucha más difícil de Gohan

ENEMIGOS *Son Gohan sufre el ataque de su maestro.*

Gohan, Krilín y Maron logran escapar de la isla, pero tienen la batalla muy cuesta arriba. Sus principales aliados están controlados por el enemigo. El único lugar al que se les ocurre acudir es a la torre de Karin. Yajirobai y él también se han librado de la niebla oscura. Allí dejan a Maron. Entonces suben al palacio del Todopoderoso, sólo para reencontrarse con un Piccolo malvado que los ataca. Garlick Jr. se presenta ante ellos para advertirles que su fin está cerca. Además de conquistar la Tierra, lleva mucho tiempo queriendo vengarse de Son Gohan, por lo que va a disfrutar viendo cómo acaba con él su mentor. Piccolo se inmiscuye en la lucha que estaban llevando a cabo Vinegar y Zord contra los dos chicos. Mientras le pega una soberana paliza a su discípulo, Krilín trata de coger el receptáculo en el que Garlick Jr. ha encerrado al Todopoderoso. Pero no lo logra. Cuando el demonio le lanza el ataque definitivo, Piccolo queda en medio y recibe el golpe. En ese momento de confusión, Piccolo se levanta y agarra a Krilín, al que muerde, convirtiéndole en un siervo de Garlick Jr.

El plan sale a la perfección

Piccolo y Gohan prosiguen su fiero combate bajo la atenta mirada de Garlick Jr. y sus secuaces. Krilín se una a la pelea, por lo que el hijo de Goku queda en clara desventaja. Cuando el chaval está en las últimas, Garlick Jr. se confía en exceso y se acerca a rematarlo. Entonces Piccolo le sujeta, a la vez que Krilín le arrebata las urnas en que están encerrados el Todopoderoso y el Señor Popo. Al ver que son liberados, la rabia se apodera del demoníaco ser. Le han tomado el pelo, ni Piccolo ni Krilín han estado nunca bajo los efectos de la niebla oscura. Es la hora de la verdad. Mientras los tres aliados se enfrentan a los demonios, el Todopoderoso debe hacer que el agua sagrada caiga sobre el mundo entero, de manera que la gente vuelva a la normalidad. Pero la órbita del planeta demoníaco, que se acerca cada vez más a la Tierra, provoca que Garlick Jr. y sus demonios aumenten sus poderes cada vez más.



TRAMPA *Aquí Piccolo le cuenta su plan a Krilín.*

La lucha llega a su fin

El Todopoderoso y Popo se adentran en el lugar donde se encuentra la fuente en la que deben colocar el agua sagrada, pero allí se las tienen con los guardianes. Dado que se trata de un lugar prohibido, no puede permitir que nadie, ni siquiera el Todopoderoso, entre. Eso es un problema también por otra razón. Si el Todopoderoso muere, Piccolo desaparecerá. En un momento como ése, Piccolo es imprescindible en el combate. Sin él, no hay posibilidad de victoria. Por suerte, el anciano no se deja intimidar fácilmente, así que se enfrenta a los guardianes, lo que permite que Popo llegue hasta su objetivo.

TREMENDO *Garlick Jr. se vuelve mucho más poderoso.*

Enseguida el mundo comienza a purificarse de la niebla oscura. En el campo de batalla, la debilidad de Piccolo hace que Son Gohan se enfrente a Garlick Jr. después de haber derrotado a sus secuaces. En cuanto el demonio se ve acorralado, abre un portal a la zona muerta con intención de arrojar allí a sus rivales. Con el Todopoderoso a punto de morir, Piccolo desapareciendo y un agujero negro que trata de absorberles, Son Gohan saca a relucir todo el poder que tiene y destruye el planeta demoníaco. Así su enemigo vuelve a su forma normal y acaba siendo absorbido por la zona oscura. La paz ha vuelto a la Tierra. ¿Por cuánto tiempo?

GARLICK JR.

Después de unos años encerrado en la terrible zona muerta, Garlick Jr. se ha liberado, es más poderoso que nunca y tiene un plan que cree infalible para controlar el mundo. Con la ayuda de sus cuatro lugartenientes y Piccolo, parece que va a tener éxito y va a poder cumplir el sueño de su padre.

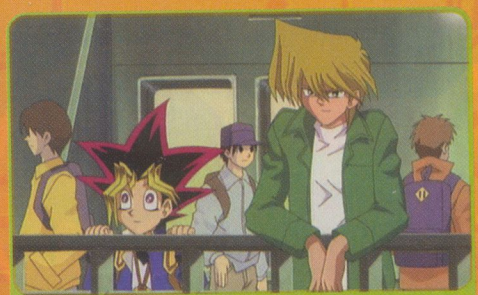
LOS DEMONIOS DE GARLICK JR.

Gash es el líder de los cuatro demonios que acompañan a Garlick Jr. Puede aumentar su tamaño a voluntad y usa su cabellera blanca como tentáculos con los que atrapar a sus rivales. La fuerza bruta es representada por Vinegar, un demonio grandote que aumenta su masa muscular para que sus golpes sean más potentes. Con su aspecto de bestia, Tard resulta letal en el combate. Combina a menudo sus ataques con los de Zord, el más pequeño y veloz del grupo.

LOCALIA

Yugi se ve obligado a acudir al reino de los duelos, una isla en la que Pegasus ha organizado un torneo con los mejores duelistas de monstruos. Acompañado por sus amigos, el chico hace nuevas amistades... ¡y se enfrenta a numerosos enemigos que desean vencer al duelista que derrotó al campeón Kaiba!

Comienza un difícil torneo



VIAJE Yugi y Joey van al reino de los duelos.

Invitado por Pegasus, o más bien obligado porque éste se haya llevado el alma de su abuelo, Yugi sube a bordo del barco que llevará a los participantes en el torneo que tendrá lugar en el reino de los duelos. Se trata de una isla muy especial, ya que está llena de campos de duelo donde se reproducen unas determinadas condiciones que pueden dar ventaja o bien perjudicar al duelista. Todos parten con dos estrellas y deben enfrentarse a los demás hasta sumar 10 estrellas. Entonces pasarán a la siguiente ronda, que se llevará a cabo en el castillo que domina la isla. Ahora bien, Yugi le ha dado una de sus estrellas a Joey para que pueda participar, ya que el chico quiere el dinero del premio para costearle una operación de vista a su hermana enferma. Desde el momento en que zarpan, conocen a un montón de duelistas. ¡Y Téa y Tristán se han subido como polizones!

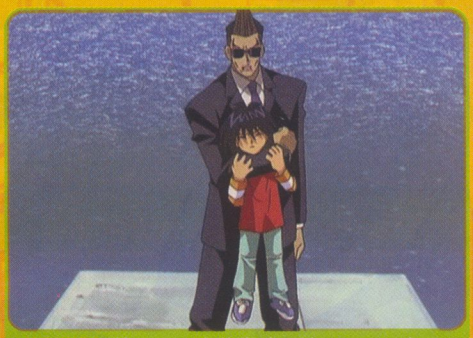
Primeros damnificados

Los inicios son prometedores para Yugi. Se enfrenta a "El Gusano", uno de los mejores duelistas de Japón. Este tramposo arde en deseos de vencer a aquél que derrotó al campeón Seto Kaiba. Sus monstruos son insectos y tiene como baluarte su Gran Polilla. Aun así, Yugi halla la forma de aplastar sus bichos y llevarse unas estrellas. El siguiente en tener un enfrentamiento es Joey, que se las ve con la sexy Mai Valentine. Aunque es su primer duelo serio, el chaval da la campanada y sale victorioso. Mai tiene que tragarse su prepotencia y ceder varias estrellas. Tras esto, Yugi vence a Tsunami, un duelista con ventaja en bono de campo gracias a sus monstruos marinos. A continuación tiene que verse las caras con un duelista cuyo apellido conoce bien: Mokuba Kaiba.

EL GUSANO Un rival tramposo para Yugi.

Intrigas en la Corporación Kaiba

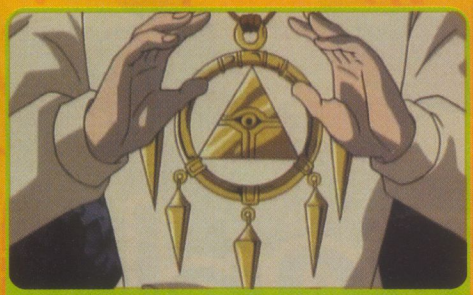
Después de su derrota, Seto ha desaparecido de la faz de la Tierra. Esa situación permite que los directivos de la Corporación Kaiba preparen un ardid para hacerse con el mando de la empresa. Pegasus secuestra y encierra en el castillo de la isla a Mokuba, el hermano pequeño de Seto, para que no asuma el con-



MOKUBA *El hermano de Kaiba ha sido secuestrado.*

trol de la corporación. Sin embargo, el niño escapa y se enfrenta a Yugi en un duelo. Al conocer la historia, Yugi le hace entrar en razón y decide echarle una mano. Para ello, deberá enfrentarse... ¡a Seto Kaiba! Por supuesto, se trata de un impostor, por mucho que use su mazo. El Kaiba real, mientras tanto, ha descubierto la trama en su contra y ataca el sistema informático de Ilusiones Industriales. Cuando ve que alguien le está suplantando, se enfada tanto que desea que Yugi gane. Su deseo se convierte en realidad, ya que su mazo deja de responder y Yugi aprovecha para derrotarle.

Aparece el anillo milenario



ANILLO MILENARIO *Bakura lo tiene en su poder.*

Joey tiene un nuevo enfrentamiento, auspiciado por Mai Valentine para vengarse. Aunque va dando tumbos a lo largo del duelo contra Rex Raptor, Joey consigue derrotarle gracias a los ánimos de sus amigos y su carta estrella, el Mago del Tiempo. ¿Quién iba a pensar que un novato como él iba a conseguir dos victorias tan valiosas? Esa misma noche, Mai se apiada del grupo y les da algo de comer. Poco después, es atacada por alguien y desaparece su rastro. En ese momento el grupo encuentra a Bakura, un compañero del instituto. Hablan de sus cartas de duelo favoritas y, de repente, las almas de los cuatro chicos quedan apresadas en sus respectivas cartas preferidas. ¡Resulta que Bakura posee el anillo milenario! Para sorpresa de todos, pese a que el alma de Yugi ha sido atrapada en el Mago Oscuro, hay un Yugi dispuesto a liberarlos ganando un duelo. ¿Quién es? Yugi cree que es la personificación de la fuerza que siente cada vez que participa en un duelo. ¿Tendrá algo que ver con ello el puzzle milenario?

El ladrón de almas

En realidad, no es que Bakura sea malvado, sino que su alma también está atrapada en una carta. Quien domina su cuerpo y su mente es un ladrón de almas que desea reunir los objetos milenarios. Para arrebatarle el puzzle milenario a Yugi, debe ganar el duelo, de manera que pone toda la carne en el asador. Así pues, lanza a sus monstruos más terribles contra Joey –convertido en el Espadachín de la Llama–, Tristán –transformado en el Cibercomandante–, Téa –una hermosa Maga de la Fe- y el mismo Yugi –todo un Mago Oscuro–. ¡Lo pasan fatal frente al monstruo Comehombres! No obstante, la fortuna les sonríe al salir la carta del Cambio de Corazón. En ella está sellada el alma de Bakura, momento en que Yugi usa el puzzle milenario para intercambiar las almas del chico y el ladrón de almas. Así, Bakura recupera el control de sí mismo y el ladrón de almas acaba en el Cementerio. Finalmente, todo ha acabado bien. Bueno, no todo: aún falta por saber qué ha sido de Mai Valentine. De pronto se oye un grito ensordecedor. ¡Es ella!

ATRAPADO *El alma de Bakura estaba en una carta.*

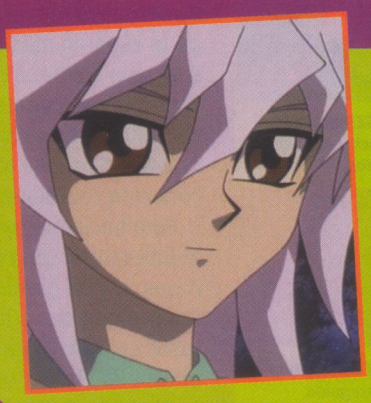
Mai pierde sus estrellas

TEMIBLE *Panic intimida a sus contrincantes.*

Los chicos corren hacia el lugar de donde procede el grito y ven que acaba de terminar un duelo. Mai ha perdido todas sus estrellas frente a Panic, un eliminador enorme que está a sueldo de Pegasus y se encarga de derrotar a los duelistas que no dan la talla. Con su táctica de intimidación, ha hecho que Mai pierda todas sus estrellas, de modo que queda eliminada. Joey se enfada, pero es Yugi el que le reta a un duelo. Si gana, Mai recuperará sus ocho estrellas. El duelo comienza y Panic inicia sus tácticas de intimidación. Para colmo, usa el Castillo de las Ilusiones Oscuras, cuya habilidad es impedir al rival ver los monstruos que hay en su campo. De esa forma consigue acabar con las cartas de Yugi una tras otra. La oscuridad se apodera del duelo paulatinamente y Yugi pierde puntos, pero el chico no se deja atemorizar. Es más, anuncia que ganará en cinco turnos. Conforme pasan los turnos, Panic aumenta su nerviosismo al ver cómo pierde puntos constantemente. Yugi sí que intimida. Y así, en el quinto turno, cumple con lo que había anunciado al derribar el Castillo de Ilusiones Oscuras y caer éste sobre el campo de Panic. El eliminador no se lo toma bien, pero el poder del puzzle le protege de su ataque. Mai no quiere aceptar sus estrellas, pero Joey la convence. La chica le debe una a Yugi.

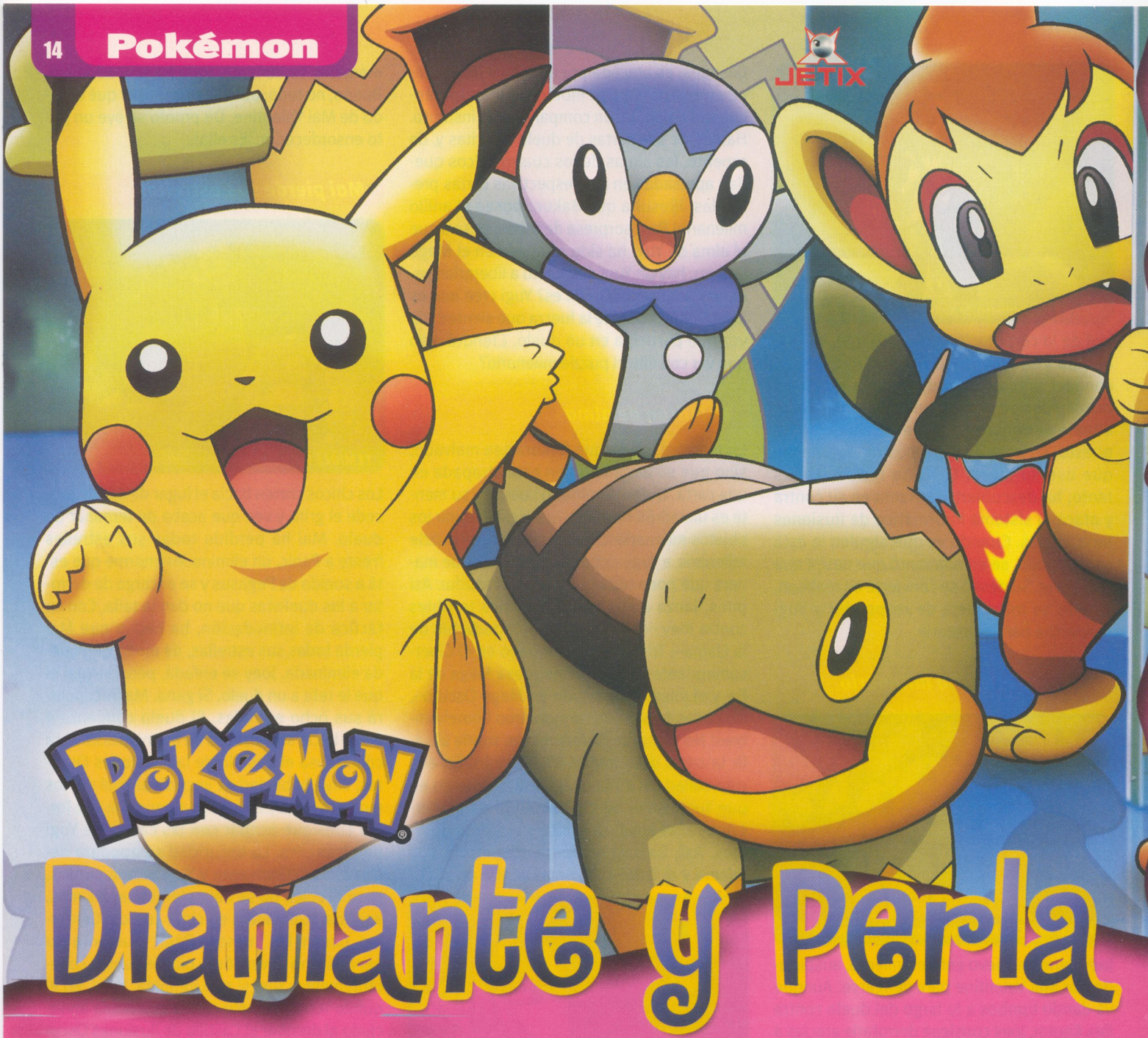
MAI VALENTINE

Egoísta, manipuladora y orgullosa, sabe que es buena y lo demuestra. No le va lo de tener amigos, por lo que siempre está sola. Aun así, parece haber congeniado con Téa. Y los tres chicos tampoco le caen mal. Tal vez ellos, especialmente Joey, sean quienes consigan que Mai se abra un poco a los demás.



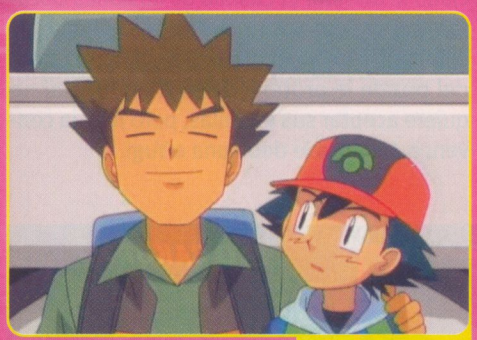
RYO BAKURA

Un muchacho de apariencia frágil que es compañero de Yugi y los demás en el instituto. Es una auténtica sorpresa para ellos ver que le interesa el duelo de monstruos. El motivo es que está poseído por un ladrón de almas. Una vez vuelve a ser el Bakura de siempre, se une al grupo en el reino de duelistas.

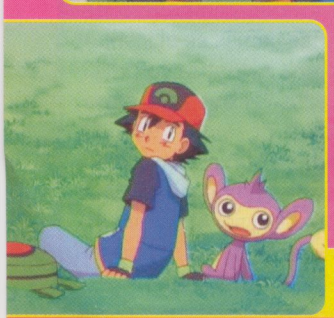


Diamante y Perla

Coincidiendo con el lanzamiento de las ediciones Diamante y Perla de Pokémon, en Japón comenzó a emitirse la décima temporada de la serie de anime sobre las aventuras de Ash Ketchum. ¡Y ahora, por fin la podemos ver en España!



INSEPARABLES *Brock y Ash siguen juntos.*



AIPOM *Ash captura uno enseguida.*

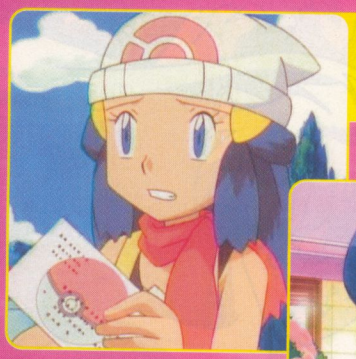
Ash sigue mejorando como entrenador y su sueño de convertirse en maestro Pokémon está cada vez más cerca. Ahora ha comenzado un nuevo reto en la región de Sinnoh, donde le esperan más de cien nuevos Pokémon. A su lado continúa Brock, pero no Aura y Max. Sin embargo, pronto se une a ellos Maya, una chiquilla que acaba de iniciar su viaje con el objetivo de seguir los pasos de su madre, una conocida coordinadora Pokémon.

Para iniciar su preparación, Maya se dirige al laboratorio del profesor Serbal, en Pueblo Arena, donde obtendrá su Pokémon de inicio. Para elegir tiene a Turtwig, Chimchar y Piplup. Justo cuando llega, los tres se han peleado entre ellos y han huido. La chica logra atraparlos y llevarlos de vuelta al laboratorio. Finalmente elige a Piplup, ya que se han hecho amigos. ¡Al fin puede comenzar su entrenamiento!

Mientras tanto, Ash y Pikachu llegan a Sinnoh con la intención de participar en la Liga regional. Además, les acompaña Aipom. La bienvenida corre a cargo del Team Rocket, que los ataca.

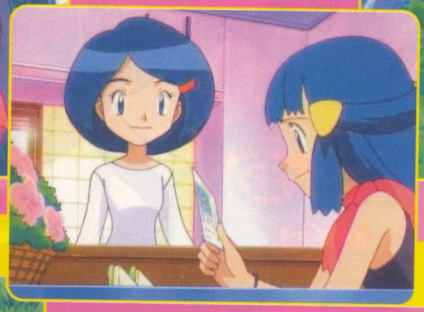
Jessie, James y Meowth atrapan a Pikachu, pero Wobbufet hace estallar su globo y salen volando por los aires. Pikachu acaba herido y solo en un bosque. Entonces Maya lo encuentra y trata de atraparlo. Como es de imaginar, no puede hacerlo. Eso sí, Pikachu destruye su bici con un impactrueno.

De repente reaparece el Team Rocket para atrapar a Pikachu, pero Piplup y ella le echan



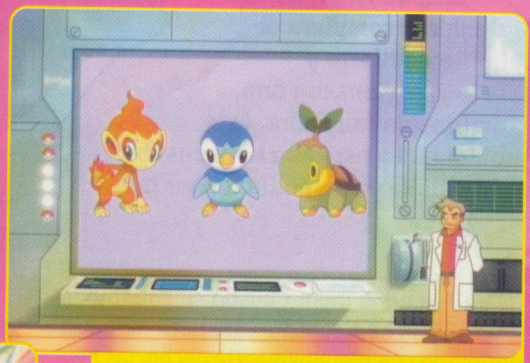
MAYA *Una nueva chica a bordo.*

AMIGOS *Piplup y Dawn se hacen amigos.*



MODELO *Maya quiere ser como su madre.*

NUEVOS POKÉMON *Hasta cien, como este Buneary.*



PRIMER POKEMÓN *El profesor Oak la alecciona.*

FUTURO *Maya tiene grandes planes.*

PIKACHU *Siempre anda en tensión.*

BROCK *¿Nuevo estilo?*

TEAM ROCKET *No hay forma de librarse de ellos.*

una mano. Así se libran de ellos por el momento. Ash mientras tanto se reencuentra con Brock, al que la chica con la que viaja le deja tirado. De nuevo juntos, finalmente encuentran a Pikachu, al que incordia una vez más el Team Rocket. Superado ese escollo, los dos chicos y Maya parten juntos hacia sus primeros retos. Eso sí, Maya tiene tanto genio como Misty, de manera que Ash no va a tener un viaje tranquilo.

Desconocidos Pokémon, una chica nueva, duelos emocionantes y muchas sorpresas son lo que nos ofrece *Pokémon Diamante y Perla*. Mes a mes os iremos desgranando lo más importante que suceda.

LOS POKÉMON DE INICIO

Como todos los que comienzan su aprendizaje al cumplir diez años, Maya puede escoger su Pokémon de inicio. El profesor Serbal le presenta tres opciones. Aquí te los presentamos. Como ves, tienen un aspecto muy divertido, Recuerdan a una tortuga, un mono y un pingüino, respectivamente.

TURTWIG

Tipo: planta
Altura: 0,4 m
Peso: 10,2 kg

CHIMCHAR

Tipo: fuego
Altura: 0,5 m
Peso: 6,2 kg

PIPLUP

Tipo: acuático
Altura: 0,4 m
Peso: 5,2 kg

La décima temporada

Por ahora, la nueva temporada de *Pokémon* se ha estrenado solamente en Jetix, pero es cuestión de tiempo que también lo haga en abierto a través de Telecinco. Así que, quienes no podáis ver el canal de pago, deberéis tener un poquito de paciencia. Tan pronto como se anuncie su estreno en esta última cadena, os avisaremos. Mientras tanto, habrá que seguir disfrutando de las aventuras de Ash, Brock, Aura y Max en la novena temporada, que es la que emite los fines de semana.

PODER *La espada está rodeada por la Herida del viento.*

FÁCIL *El medio demonio domina ahora la espada a la perfección.*

La gran técnica del Colmillo de Hierro

LA ONDA EXPLOSIVA

Después de que Goshinki rompiera el Colmillo de Hierro y Totosai lo arreglara con uno de los colmillos de Inuyasha, éste tenía un problema. La espada ahora pesaba mucho más e Inuyasha ya no podía luchar tan bien con ella.

Inuyasha vuelve a buscar a Totosai para que le aligere la espada. El herrero está decepcionado, porque significa que el semidemonio no posee la fuerza que debería tener. Tampoco Inuyasha está muy contento con el tema. Si tuviera fuerza suficiente como para manejar el Colmillo de Hierro, Gatenmaru no hubiera conseguido desarmarlo, él no se hubiera vuelto a convertir en un demonio y no hubiera matado a ciegas. Hay que tener en cuenta que Inuyasha se había propuesto no volver a transformarse nunca más.

Totosai le explica a Inuyasha que para conseguirlo debe vencer antes a Ryukotsusei. El problema es que no es tan fuerte como lo era su padre. Inu no Taisho se enfrentó al dragón mucho tiempo atrás, pero no pudo derrotarlo completamente. De hecho, las heridas que le infligió motivaron en parte que muriera al tratar de salvar a su esposa. Inuyasha debe hacerse todavía más poderoso que su padre si quiere vencer.

Ryukotsusei dormía bajo el conjuro de Inu no Taisho. Naraku lo despierta para que se enfrente a Inuyasha. En la lucha, Inuyasha pierde su espada y se convierte de nuevo en demonio. Entonces ataca ferozmente a Ryukotsusei, hasta que recupera el control de sí mismo al empuñar de nuevo el Colmillo de Hierro.

Pero en ese momento comienza a fluir un nuevo poder dentro de él. La espada ahora le parece ligera como una pluma. Siente que puede usar el Viento Cortante y cuando Ryukotsusei libera una descarga de energía sobre él, dirige instintivamente su ataque. Lo que no sabe es que no ha lanzado el Viento Cortante, sino un nuevo ataque: la Onda Explosiva. Según Totosai, ése es el ataque más poderoso de la espada y su poder es incluso mayor que el agujero negro de Miroku. Así, no es de extrañar que logre acabar con Ryukotsusei.

EL COLMILLO DE HIERRO
Arma y protección

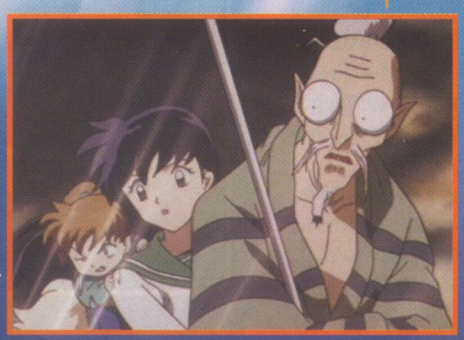
Por una parte, el Colmillo de Hierro es un arma superpoderosa. Las mejores pruebas de ello son el Viento Cortante y la Onda Explosiva. Por otra parte, la espada también protege a Inuyasha, porque sella su sangre y evita que se convierta en un demonio incontrolable y peligroso incluso para sus amigos.

ACERTADO *Inuyasha encuentra el instante adecuado para atacar.*

Así funciona la Onda Explosiva

Este ataque absorbe la energía del ataque del contrincante, se combina con el Viento Cortante y entonces devuelve el ataque. De ese modo, la energía del rival y el Viento Cortante actúan juntas. Quien lo usa, debe saber exactamente cuándo lanzar el ataque, Además, su aura ha de ser más fuerte que la de su rival.

MIEDO *Inuyasha no quiere transformarse nunca más en un demonio.*



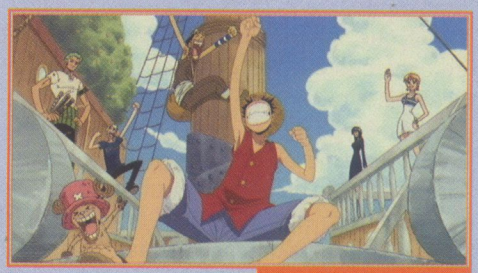
SORPRENDIDOS *Los amigos de Inuyasha están impresionados.*

RYUKOTSUSEI *El padre de Inuyasha ya había luchado contra este demonio.*

¡Un vistazo a ONE PIECE la próxima temporada!

A la espera de que Jetix estrene nuevos episodios de la serie de piratas más popular del anime, varias cadenas autonómicas ya han alcanzado la cuarta saga. Prepárate para la nueva y emocionante aventura de la banda de Luffy.

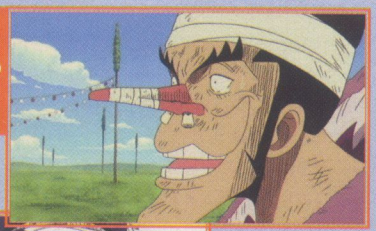
Como la curiosidad no nos dejaba vivir, hemos aprovechado la emisión de los nuevos episodios en varias autonómicas para saber qué se avecina en el viaje de Luffy y su tripulación. La cuarta temporada consta de tres partes. La primera es la lucha "Davy Back" contra la banda de Foxy. Luffy acepta sin saber en qué consiste este juego compuesto por tres duelos más o menos deportivos. Y el ganador de cada duelo puede quedarse con un miembro de la tripulación rival. ¡Qué peligro!



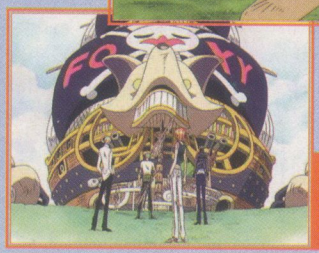
BANDA DE LUFFY *Los siete viven nuevas aventuras juntos.*

Tras este arriesgado juego, que trae más de una sorpresa, el grupo se las tiene que ver con tres almirantes que persiguen a Nico Robin. El más peligroso de ellos es el almirante Aokiji, que ha probado las nueces de Belcebú. Tiene la capacidad de congelar, por lo que supone un tremendo rival para Luffy y Nico Robin.

Afortunadamente, la tripulación puede escapar y llega a Water Seven, la ciudad de los astilleros. Allí quieren reparar el Alma de Merry, pero la quilla está en tan mal estado que es imposible repararlo. Luffy, apenado, decide cambiar de barco. Ussuf se muestra contrario y pelea contra él a sabiendas de que no podrá ganarle. Luego toma una increíble decisión...



FOXY *Un pirata estrafalario y bastante alocado.*



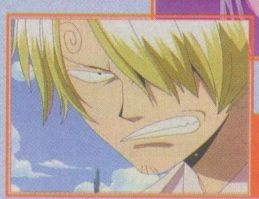
LUCHA "DAVY BACK" *Un extraño duelo entre piratas.*

Las cosas empeoran cuando Nico Robin desaparece misteriosamente. Además, esa misma noche atacan al alcalde de Water Seven y presidente del mejor astillero de la isla. ¿Tendrán algo que ver ambas cosas?

LA MARINA *De nuevo, la Marina intenta acabar con la banda de Luffy.*

AOKIJI *El almirante tiene poderes heladores.*

DESAPARICIÓN *Nico Robin se esfuma.*



BÚSQUEDA *Sanji se encarga de encontrar a la belleza morena.*

Bueno, esto es todo lo que podemos explicar por ahora ¿Suena emocionante, verdad? Cabe esperar que pronto se emitan los episodios en Jetix, ya que queremos contaros con más detalle todo esto que has leído. ¡Os mantendremos informados de cualquier novedad!

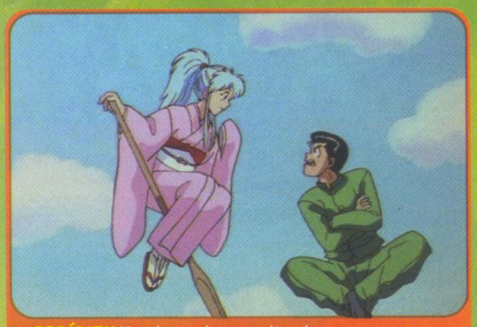
One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

Vuelven los detectives espirituales

laSexta

Desde el 11 de febrero, La Sexta vuelve a emitir, de lunes a viernes a las 8:25 de la mañana, el anime *Yu Yu Hakusho*. Esperamos que ésta sea la definitiva y la serie pueda al fin emitirse íntegramente tras dos intentos fallidos. Por lo pronto, te recordamos de qué va.

Renacer como detective



ESPÍRITU *Yusuke acaba resucitando.*

Yusuke Urameshi siempre anda metido en líos, por lo que en el instituto sus compañeros le tienen miedo. Bueno, salvo Keiko, que le conoce desde que eran pequeños y sabe que es un buen chico. Yusuke demuestra serlo al salvar a un niño de morir atropellado. Él no puede evitar al coche y muere. En ese momento, su alma se separa de su cuerpo y conoce a Botan, la guía del Más Allá. Ella le lleva al mundo espiritual, donde se dan cuenta de que su muerte no estaba prevista. Así que le dan la oportunidad de regresar a su cuerpo, es decir, de volver a la vida. Para ello, debe superar una pequeña prueba, en la que se ayudará de Keiko y Kuwabara, su gran rival en las peleas callejeras. Lo consigue en el último suspiro y así comienza su nueva vida como detective espiritual.

Un equipo increíble

A lo largo de sus primeras misiones, Yusuke ve cómo poco a poco se conforma su equipo de trabajo. Aparte de Botan, que ejerce de mensajera de Koenma, el hijo del rey del mundo espiritual, se encuentran tres integrantes que jamás habría esperado. En primer lugar, Kuwabara. ¡Resulta que posee poder espiritual! Con un poco de entrenamiento, consigue ir dominando esa fuerza y saca a relucir una increíble espada de energía. Luego vienen Kurama y Hiei. Son dos demonios a los que Yusuke había capturado tiempo atrás. Es precisamente durante esa misión cuando aprende a utilizar su "reigun", una técnica con la que lanza energía a través de la punta de su dedo índice. Hiei es cruel y orgulloso. Rechaza a Yusuke y va a la suya, aunque esto cambia con el tiempo. Por su parte, Kurama ha crecido como humano, pero en su interior habita un poderoso zorro demoníaco. Él sí que acepta a Yusuke desde el primer momento.

EQUIPO *Al principio no parecen bien avenidos.*

Las primeras aventuras

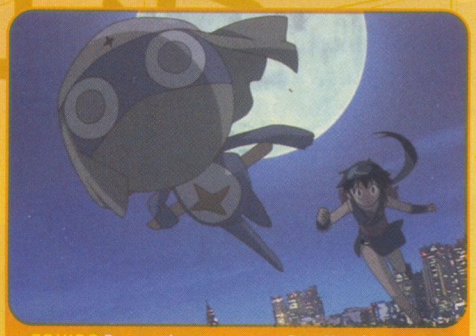
MISIONES *El torneo de Genkai resulta peligroso.*

Después de resucitar, Yusuke se encarga de atrapar a varios espíritus menores que se han escapado al mundo humano. Su primera misión importante es capturar a Gouki, Kurama y Hiei, que han robado tres objetos muy poderosos que pueden desencadenar el mal. Pese a ser todavía un novato, su ingenio y fuerza de voluntad le permiten tener éxito. La siguiente misión consiste en desenmascarar a Rando, un demonio malvado que quiere convertirse en el sucesor de la maestra espiritual Genkai para obtener sus técnicas secretas. Así que Yusuke participa en el torneo que decidirá al sucesor, igual que Kuwabara, que muestra por primera vez su poder espiritual. Yusuke derrota a Rando y Genkai, impresionada, lo entrena durante varios meses para que aprenda a controlar su poder. Eso explica que en el ataque a la fortaleza de las bestias, la primera misión conjunta de Yusuke, Kuwabara, Kurama y Hiei, los chicos venzan a los cuatro demonios-bestia (Genbu, Byakko, Seiryu y Suzaku). Ahora bien, sus siguientes retos no van a ser tan sencillos.

DORORO
LA RANA ZEN

El quinto miembro de la tropa Kororo es un keronense que ha hallado en nuestro planeta la verdad. Se ha convertido en un ninja al lado de Koyuki y desde entonces practica la filosofía zen. Sin embargo, su paz espiritual se ve afectada por culpa de sus compañeros alienígenas.

Planeta nuevo, vida nueva



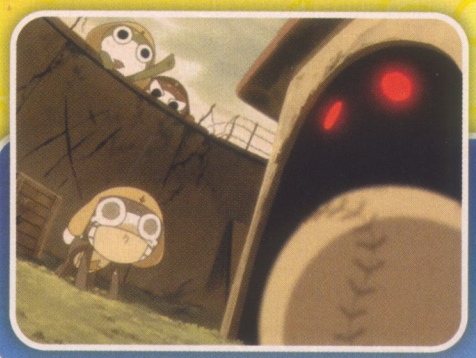
EQUIPO Dororo siempre acompaña a Koyuki.

Cuando Zeroro se pierde en nuestro planeta, traba amistad con una adolescente que vive en las montañas y lleva una vida al estilo ninja. Koyuki Azumaya se convierte en su compañera inseparable y de ella aprende la filosofía zen, basada en la paz del espíritu y en el entrenamiento de cuerpo y alma. Además, cultiva su mente para alcanzar la sabiduría. Esto supone un cambio absoluto respecto a su vida anterior en Kerón, donde formaba parte del cuerpo de élite del ejército. Este cambio se ve reflejado en su nombre: a partir de entonces decide llamarse Dororo. Probablemente él sea el keronense que menos interés tiene en conquistar el planeta. Dororo es feliz rodeado de la madre naturaleza y realizando buenas acciones para hacer feliz a la gente y los animales con que se cruza. En todo caso, desearía conquistar la Tierra precisamente para asegurar la paz. Por el momento, se conforma con protegerla a su manera.

TROPA Juntos, pero no revueltos.

El último de la tropa

Al quedar atrapados en Pokopén, la Tierra, la tropa Kororo se desperdiga. Poco a poco vuelven a reunirse, pero Kororo, Tamama, Giroro y Kururu olvidan por completo al último miembro de la avanzadilla. Así que resulta normal que Dororo se sienta dolido. Aun así, no puede evitar seguir ayudando a sus compatriotas en toda clase de actividades. Cuando se presenta ante los que eran sus compañeros, después de que Koyuki investigue en casa de los Hinata, anuncia a su antiguo líder, Kororo, que renuncia a seguir en la tropa. No obstante, cuando la "kunoichi" y la rana ninja son atacados por Viper, toda la tropa va a rescatarles, lo que hace que Dororo se dé cuenta de que sigue gozando del aprecio de sus ex-compañeros. Aunque no dice abiertamente que vuelve a la tropa, queda claro que pueden contar con él... isi se acuerdan de avisarle!



Kororo, su pesadilla

Desde su más tierna infancia, cuando se conocieron en el servicio militar infantil, el pobre Dororo ha tenido que hacer frente a las travesuras de Kororo, viendo en más de una ocasión cómo su vida corría peligro. Kororo le ha metido en líos, le ha roto juguetes y, ahora, hasta se ha olvidado de él cuando pretendía reagrupar a la avanzadilla atrapada en la Tierra. Con amigos como el sargento, ¿quién necesita enemigos, eh, Dororo?

Los 5 mejores casos de los Detectives Júnior

Conan creía que ser parte de los detectives infantiles iba a ser un aburrimiento y que, como mucho, se dedicarán a recorrer el barrio en busca de una mascota perdida. Sin embargo, junto con Ayumi, Mitsuhiko, Genta y más adelante Haibara, el álter ego de Shinichi debe resolver numerosos misterios. Aquí tienes los cinco más importantes de los primeros 250 capítulos. ¡Tranquilo, que no te destripamos la resolución!

5 El cadáver desaparecido

¡El primer caso de los Detectives Júnior! Nada más crear el club, reciben su primer encargo: encontrar un gato. Investigando, lo ven salir de una casa con manchas de sangre. Los cuatro chicos miran por la ventana y ven un cadáver en la bañera. Inmediatamente llaman a la policía, pero cuando el inspector Megure y sus agentes entran en la casa, el cadáver ya no está. En la casa viven dos hermanos: uno con muy mal genio y otro bastante apocado. ¿Dónde han ocultado el cuerpo?

Episodio 16

4 La chica de los Hombres de Negro

Conan, Ayumi, Mitsuhiko y Genta tienen una nueva compañera de clase, Ai Haibara. La chica es un poco fría, pero enseguida se junta con ellos. Así, se ven envueltos en su primer caso como quinteto. El hermano de un niño ha desaparecido. Se trata de un estudiante de instituto con un gran don para la pintura. Tras ver un retrato suyo del escritor Soseki tal como aparece en los billetes japoneses, una mujer vestida de negro esta muy interesada en él. ¿Pertenecerá a los Hombres de Negro?

Episodios 136 a 140

3 Asesinato en los estudios de cine

El profesor Agase lleva a los chicos a los estudios de cine donde se ruedan las películas protagonizadas por el famoso monstruo Gomera. Menudo disgusto se llevan al saber que la película que se está grabando será la última por culpa del productor. Mientras el joven que se mete en el traje de Gomera les enseña los trucos que usan para rodar, los Detectives Júnior son testigos de cómo Gomera acuchilla al productor y luego se esfuma. ¿Quién se escondía en el traje?

Episodio 65

2 El secuestro del estadio de fútbol

Es la final de la Copa del Emperador y los chicos han ido a ver a sus admirados Tokyo Spirits. Pero lo que debía ser un partido emocionante se transforma en una pesadilla para ellos y la policía, ya que en el estadio hay un francotirador. Quiere 50 millones de yenes y poder marcharse sin problemas para no empezar a disparar indiscriminadamente sobre la multitud. La policía no puede hacer nada porque el maleante conoce sus movimientos en todo momento. ¿Podrá Conan evitar una masacre?

Episodios 141 y 142

1 El secreto del viejo castillo

Durante una excursión con el profesor Agase, el grupo se encuentra un majestuoso castillo. El amo les invita a pasar la noche al saber que el anciano es un científico. Resulta que en algún lugar del castillo existe un tesoro increíble, pero el acertijo para hallarlo se les resiste. Así que Conan y sus amigos ponen en marcha una investigación para solucionar el enigma. Muchos son los interrogantes, como el incendio que tuvo lugar seis años atrás y que acabó con la vida de la señora de la casa, o por qué de inmediato regresó su hijo y se quedó en la casa, al igual que su padre. Unos pasadizos secretos parecen tener la clave del misterio, que es mucho más enrevesado de lo que aparenta. ¡Alguien ataca a Conan y luego al profesor Agase! ¿Serán capaces los demás de resolver por sí mismos el secreto del viejo castillo?

Episodios 148 y 149

NARUTO™

Kakashi Hatake

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

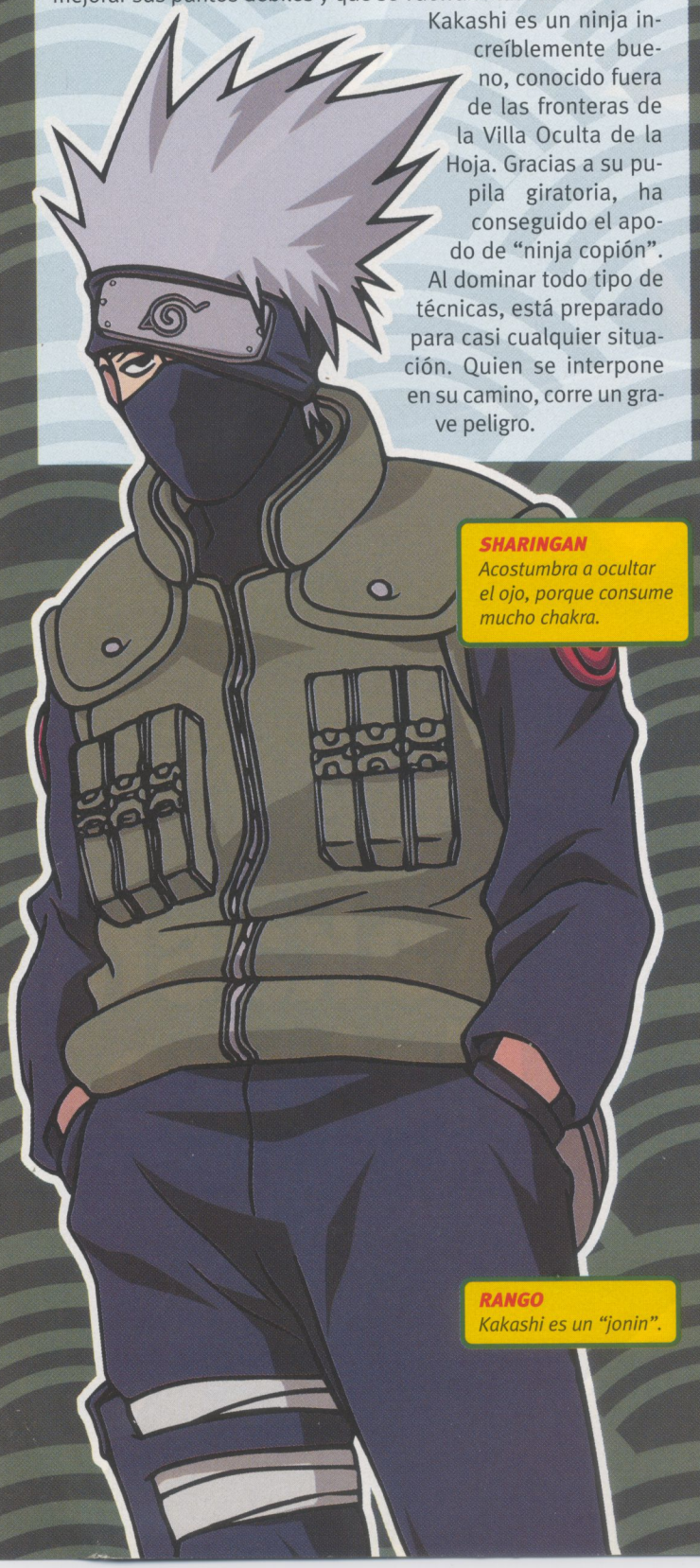
FICHA

Nombre:	Kakashi Hatake
Color de pelo:	gris
Color de ojos:	negro
Poblado:	Villa Oculta de la Hoja
Apodo:	El ninja copión
Habilidad especial:	pupila giratoria ("sharingan")

HISTORIA

Una vez son ninjas de grado inferior, Naruto, Sakura y Sasuke quedan al cuidado de un "jonin". Éste es ni más ni menos que Kakashi Hatake. Los chicos descubren nada más conocerle una de sus principales hábitos: llegar tarde a sus citas. Kakashi es un profesor muy exigente. De hecho, hasta el momento ningún grupo de "genin" ha aprobado su examen. Pero el equipo 7 demuestra tener espíritu de equipo, aunque a la segunda ocasión, y Kakashi les acepta. Es más, les considera sus protegidos. Desde entonces, sabe que puede contar con ellos y se juega la vida por sus chicos si es menester. Mientras tanto, trata de hacerles mejorar sus puntos débiles y que se vuelvan más fuertes.

Kakashi es un ninja increíblemente bueno, conocido fuera de las fronteras de la Villa Oculta de la Hoja. Gracias a su pupila giratoria, ha conseguido el apodo de "ninja copión". Al dominar todo tipo de técnicas, está preparado para casi cualquier situación. Quien se interpone en su camino, corre un grave peligro.

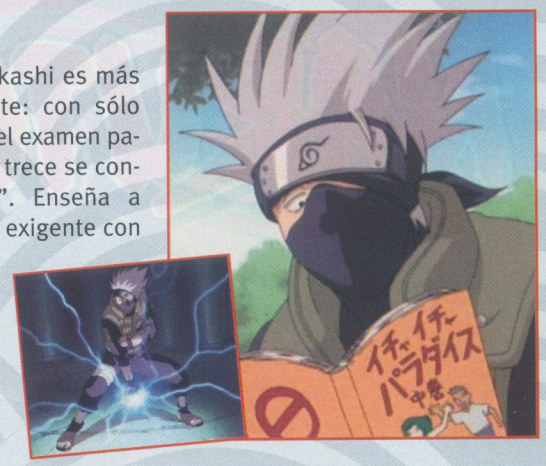


SHARINGAN
Acostumbra a ocultar el ojo, porque consume mucho chakra.

RANGO
Kakashi es un "jonin".

CARRERA

La historia de Kakashi es más que impresionante: con sólo seis años superó el examen para "chunin" y con trece se convirtió en "jonin". Enseña a novatos y es muy exigente con sus alumnos, pero les ofrece lo mismo, tanto como ellos dan, porque cree que vale la pena.



NINJA COPIÓN

Aunque Kakashi no proceda del clan Uchiha, posee el "sharingan". Su antiguo amigo Obito Uchiha se lo legó. Gracias a la pupila giratoria puede copiar las técnicas ocultas y mentales (excepto las barreras de sangre) que ha visto alguna vez. Esta habilidad es increíblemente poderosa.

EQUIPO 7

El equipo 7 consiguió impresionar a Kakashi, por lo que les concedió una segunda oportunidad para su examen. Durante sus primeras misiones nace una estrecha relación entre los cuatro, que va más allá de la normal entre un profesor y sus alumnos.

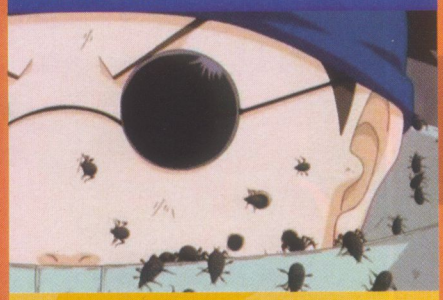
ETERNOS RIVALES

No sólo los "genin" como Naruto y Sasuke compiten continuamente para ver quién es el mejor. Kakashi tiene a su eterno rival en Gai Might. Él también es un "jonin" y tiene como alumnos a Rock Lee, Tenten y Neji Hyuga. A pesar de su rivalidad, son amigos.

NARUTO

1ª TEMPORADA, PARTE 4: EPISODIOS 40-52

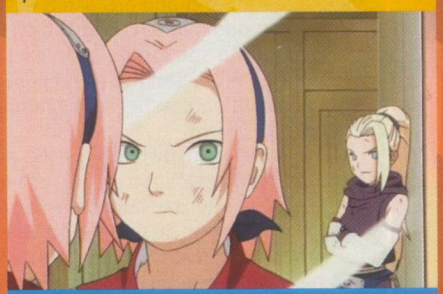
40. Kakashi y Orochimaru. Cara a cara.



Orochimaru deja claro que su objetivo es Sasuke y huye del lugar antes de que Kakashi le pueda echar el guante. Mientras, el combate entre Zaku y Shino sigue su curso. Los insectos de Shino se introducen en los aparatos que usa el ninja de la Villa Oculta del Sonido para realizar sus técnicas. Eso impide que pueda atacar con sus ondas y Shino vence. La siguiente lucha enfrentará a Tsurugi y Kankuro.

41. Las kunoichi hacen ruido. Los rivales se ponen serios.

El combate de Kankuro no dura demasiado. Con su técnica del marionetista, acaba rápidamente con la ninja de la Villa del Sonido. Cuando se anuncian los siguientes contrincantes, los chicos de la Villa de la Hoja se quedan mudos. ¡Sakura contra Ino! Rivales en el amor y ahora rivales como ninjas. Ambas recuerdan cuando, unos años atrás, se hicieron amigas. Sakura ya no es aquella niña apocada, y piensa demostrarlo.



42. El combate final. ¡Groaar!

Sakura e Ino mantienen una lucha muy igualada. Por eso, la chica rubia decide usar su técnica del traspaso mental para decir que se rinde como si fuera la verdadera Sakura. Por suerte, los ánimos de Naruto hacen que Sakura expulse a Ino de su mente. Tras un último golpe en el que ambas se alcanzan, quedan desmayadas y sin chakra, por lo que las dos quedan eliminadas.

43. Kunoichi de primera. Un tembloroso Shikamaru.

La ninja de la Villa Oculta de la Arena, Temari, no tiene ni para empezar con Tenten. Sólo con su abanico y un ataque, deja inconsciente a la compañera de Neji y Rock Lee. A continuación es el turno de Shikamaru, que derrota a Kin utilizando una ingeniosa estrategia y, por supuesto, su técnica de sombras. Y al fin llega el turno de Naruto.

44. Akamaru desatado. ¿Quién manda ahora?

Kiba se considera muy afortunado al ver que su rival será Naruto. Sin embargo, pronto descubre que el muchacho ha mejorado mucho en los últimos tiempos. Creyendo que es cosa de suerte, continúa subestimando a Naruto hasta que ve que debe tomárselo más en serio. Entonces toma la píldora del soldado para aumentar su chakra y ataca con fiereza a Naruto.

45. ¡Ataque sorpresa! El arma secreta de Naruto.

Naruto trata de evitar los ataques de Kiba, que parece un animal rabioso. Con la duplicación de cuerpo, se hace pasar por Akamaru y se transforma él mismo y a Akamaru en Kiba, pero el chico tiene un olfato muy fino y le coge. Así que, viéndose acorralado, Naruto hace algo impensable para dejarle aturdido e inmediatamente lanza su gran golpe para llevarse la victoria. Tras la lucha, Hinata le da un ungüento para que sanen sus heridas.

46. Batalla del Ojo Blanco. Hinata se vuelve atrevida.

El destino depara un enfrentamiento con tintes de venganza. La tímida Hinata tiene que que verse las caras con Neji. Ambos son familiares, pero pertenecen a ramas distintas del clan Hyuga. Neji odia a Hinata por ser tan débil y pertenecer a la rama principal, mientras que él, con lo poderoso que es, debe servirla. Así que el chico está dispuesto a destrozarla si es necesario.

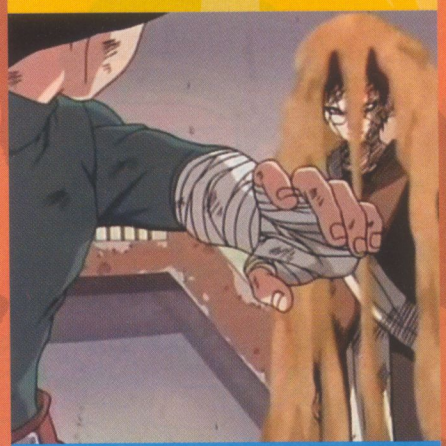
Recortar por la línea de puntos

47. Una fracasada pisa fuerte.

Hinata desea demostrar que puede ser una ninja válida con esfuerzo y voluntad. Pero Neji cree que sólo los que poseen un talento innato deben ser ninjas. Con el problema familiar de fondo, la lucha entre los dos poseedores del Ojo Blanco es desigual. Los ánimos de su admirado Naruto le dan fuerza para seguir, aunque finalmente es derrotada. Cuando Neji va a emplear una técnica mortal contra ella, Kakashi, Gai y Gekko deben bajar para detenerle. Naruto no piensa perdonar a Neji.

48. Gaara contra Rock Lee. Explota el poder de la juventud.

Mientras Kankuro prueba a sonsacarle información sobre Neji a Naruto, se lleva a cabo el siguiente combate. Sin duda, uno de los que más expectación podían levantar: Rock Lee contra Gaara. El maestro de las técnicas físicas necesita acercarse mucho a su rival. Gracias a su gran velocidad, llega hasta Gaara, pero sus golpes sólo consiguen deshacer su protección de arena. Sin embargo, eso debilita ligeramente al chico de la Villa de la Arena.



49. La fuerza oculta de Lee. ¡Técnica secreta prohibida!

La flor de loto frontal ha surgido cierto efecto, aunque contraproducente. ¡La sed de sangre de Gaara ha despertado! Rock Lee ha de tener cuidado, pues su rival ha demostrado ser muy peligroso. Pero ha entrenado su cuerpo hasta el límite para poder soportar cualquier ataque. Su as en la manga es una técnica secreta prohibida. Para realizarla, debe abrir las ocho puertas corporales y dejar que su chakra fluya por todo su ser.

50. La quinta puerta. Ha nacido un gran ninja.

Tras abrir tres puertas de su cuerpo, Lee comienza a hacer mella en Gaara. Su protección de arena se desmorona. Pero si Lee no tiene cuidado, él también se verá afectado por la liberación absoluta de chakra. Desgraciadamente, necesita más para acabar con su rival y eso le lleva a excederse. Finalmente su cuerpo no aguanta tanta presión y, cuando va a ser rodeado por el sarcófago de arena de Gaara, su maestro le protege. Así termina el combate para Lee, que está en un estado lamentable. Puede incluso que no se recupere para seguir actuando como ninja.

51. Sombra en la oscuridad. Sasuke corre peligro.

El último enfrentamiento tiene a Choji y Dosu como protagonistas. Movido por la promesa de una copiosa barbacoa, Choji se esfuerza en ganar, pero no le dura ni cinco minutos a Dosu. Enfadado porque Orochimaru le ha engañado, Dosu piensa demostrar que no es una simple marioneta. El maestro Hokage anuncia que la ronda final será un torneo que tendrá lugar un mes más tarde y da los emparejamientos: Naruto contra Neji, Sasuke contra Gaara, Kankuro contra Shino, Temari contra Shikamaru y el vencedor de este combate contra Dosu.

52. Ebisu regresa. El entrenamiento más duro de Naruto.

Kakashi sabe que Orochimaru quiere a Sasuke y también que los datos que le ha facilitado el espía Kabuto juegan en su contra. Por eso decide entrenar a Sasuke y hacer que controle el sello maldito. En cuanto a Naruto, le encuentra un tutor apropiado para que mejore durante el mes que queda para la ronda final del examen: Ebisu. El "genin" se muestra desilusionado porque no cree que vaya a aprender mucho a su lado. Y menos si un extraño tipo interrumpe su entrenamiento... ¿o quizás suceda todo lo contrario?

DATOS

Rangos y misiones

En el mundo de los ninjas, las cosas funcionan mediante un sistema de rangos. Existen tres categorías en las que los ninjas son divididos, según una serie de factores de peso, como la experiencia o las habilidades. Así pues, cuando un alumno de la Academia de ninjas aprueba el examen final y se convierte en ninja oficialmente, lo hace como "genin". Esto es, ninja de grado inferior. Conforme gane experiencia, mejore sus técnicas y habilidades, podrá realizar el examen de ascenso a "chunin", es decir, ninja de grado medio. Y si su talento y voluntad son realmente notables, tarde o temprano alcanzará el nivel superior, de modo que se convertirá en "jonin". Un caso aparte son los "anbu", el cuerpo de asesinos de élite. Son ninjas de grado superior con un talento especial, cuya identidad es secreta.

Las misiones ninja, evidentemente, están relacionadas con estos rangos. De esa manera, los "genin" comienzan con tareas fáciles, que serían las misiones de tipo D y alguna de tipo C. Los "chunin" suelen realizar las de tipo C y las misiones de tipo B que no entrañen un peligro excesivo. Las misiones de tipo A, las que suponen mayor riesgo para los encargados, las llevan a cabo únicamente los "jonin". Ah, no olvidemos que por encima de todos los ninjas se encuentra el líder de la villa, el "kage". Por eso Naruto, que pertenece al País del Fuego ("Ho"), quiere ser el "Hokage".

PARTE 1

LOS ALQUIMISTAS NACIONALES

En su lucha contra los Homúnculos y antes en sus primeras misiones como militar, Ed cuenta con valiosos aliados dentro de los Alquimistas Nacionales. Cuando es acusado de traición, la mayoría no cree que los cargos que se les imputan a los hermanos Elric sean ciertos... ¡Te presentamos a los principales Alquimistas Nacionales, de izquierda a derecha!

Riza Hawkeye

La alférez Hawkeye parece una mujer fría y hosca. Mustang valora mucho su capacidad de trabajo, su eficacia y su puntería con las armas de fuego. Por eso la asciende a teniente y la hace su mano derecha. Además, tiene su corazoncito, como muestra el mimo con que cuida a Azote Azabache.

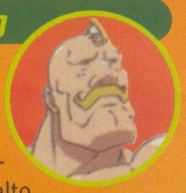
Kain Fuery

A primera vista parece un muchacho apocado que no debería estar en el ejército, pero es sargento. Por su valor y arrojo, está bien considerado entre sus superiores. Es un joven tranquilo al que no le gusta mucho la acción, así que sus tareas están alejadas de la lucha... mientras sea posible.

Maes Hughes

Tal vez el militar más querido de la división de Central. Es un hombre alegre que toma a los hermanos Elric bajo su protección cuando Ed entra en el ejército. Este teniente tiene una gran amistad con Armstrong, al que quiere ayudar a llegar a lo más alto en el ejército. Siempre presume de su niña, Elysia, cuya foto enseña a la mínima ocasión.

Alex Louis Armstrong



Apodado el Alquimista Brazo Fuerte por su fuerza, este militar ha entrenado su cuerpo hasta convertirse en una masa de músculos. Tiene un alto concepto de la justicia. Su trabajo tiene que ver con la estrategia, pero en la lucha también es temible, pues practica la "alquimia artística".

Jean Havoc

El típico militar que adora su trabajo, pero lamenta lo absorbente que es. Este teniente segundo sabe que tiene gancho con las chicas, basta con ver su porte de galán, pero no consigue tener novia. ¡Y encima, las chicas que le gustan prefieren a su jefe, Armstrong!

Roy Mustang

El comandante odia el poder y la injusticia que a menudo ostentan los militares. Por eso aprovecha que está al mando en Central para buscar el liderazgo del ejército. Un hecho del pasado amenaza con estropear su relación con Edward, su protegido. Le llaman el Alquimista de Fuego.

Heymans Breda

Un teniente segundo, pero muy distinto a Havoc, con quien trabaja y discute por igual. Su pinta de matón da un poco de miedo, pero se puede confiar en él. Como su compañero, es fiel a Armstrong, con quien comparte ideales. Por cierto, tiene pánico a los perros. ¿Quién lo iba a decir?

CONCURSO

Tenemos 5 copias del volumen 8 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de Panini Video, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál de estos siete alquimistas tiene mayor rango?

PANINI

APRENDE A JUGAR A...

Parte 1: Preparación y acciones

Bienvenidos a esta nueva sección, que esperamos que se convierta en el rincón de los muchos aficionados a los juegos de cartas de inspiración anime que hay en España. ¿Y qué mejor forma de empezar una sección que enseñándoos a jugar al juego de los monstruos de bolsillo?

En fiel reflejo de la serie en la que se basa, el JCC (Juego de Cartas Coleccionables) de Pokémon, que en España nos trae Panini, se basa en el enfrentamiento de los Pokémon de tu mazo contra los de tu rival. Cada jugador tiene uno o más Pokémon "activos" a lo largo de la partida que puede utilizar para atacar al rival o usar sus poderes especiales. La victoria final se puede alcanzar de varias formas: dejando al rival sin cartas que robar, eliminando todos sus Pokémon activos o ganando los seis premios que están en juego.

Preparación e inicio de la partida

Cada jugador roba siete cartas al principio de la partida y elige entre todas ellas un Pokémon básico que pone en juego boca abajo como su Pokémon "activo" (si alguno no roba ningún Pokémon básico, puede volver a barajar y robar siete cartas). Luego cada uno podéis elegir hasta 5 Pokémon básicos más de vuestra mano que pondréis, también boca abajo, en vuestra "banca", que es una especie de reserva desde la cual podréis ir activando más Pokémon. Por último, cada jugador roba 6 cartas más de su mazo y las coloca boca abajo junto a su mazo. Éstos son los 6 premios que pueden determinar el ganador de la partida.

Para empezar la partida, basta con determinar quién jugará primero (tirando la moneda que viene con el juego, por ejemplo) y descubrir todas las cartas que hay boca abajo.

LAS CLAVES

Tamaño del mazo: 60 cartas (21 Pokémon, 28 energía, 11 entrenador)
Mano: 7 cartas
Cartas repetidas: Sí, hasta 4
Gana quien... roba los seis premios, noquea al Pokémon activo del rival sin que éste tenga Pokémon en banca o logra que el rival se quede sin cartas.

TU ZONA DE JUEGO

Desarrollo del turno

Una partida de Pokémon se desarrolla a través de turnos alternados entre cada jugador. Primero un jugador juega todo su turno hasta el final, luego su rival hace lo mismo, y así sucesivamente. En su turno, y tras robar una carta, un jugador puede hacer varias cosas, en el orden que quiera y la cantidad de veces que quiera: puede poner en la banca un Pokémon básico que tenga en la mano, evolucionar un Pokémon que ya tenga en juego, jugar una carta de Energía sobre un Pokémon (en este caso, sólo una vez), jugar una carta de Entrenador o bien usar el poder de uno de tus Pokémon. Por lo general, casi todas estas acciones se resuelven siguiendo las instrucciones de las cartas involucradas. En el caso de los poderes de los Pokémon, en algunos casos pueden requerir cierto tipo de energía. Para poder usarlos, deberás haber jugado previamente una carta de la energía adecuada sobre el Pokémon cuyo poder quieres utilizar.

Cuando un jugador no desea realizar ninguna acción más, se pasa al combate, pero de eso hablaremos en una próxima entrega...

SECUENCIA DE TURNO

1. **Robar**
2. **Acción:** poner un Pokémon en la banca, evolucionar un Pokémon, jugar una carta de energía sobre un Pokémon o un carta de entrenador, retirar un Pokémon activo o usar el poder de un Pokémon.
3. **Atacar** con los Pokémon:

TIPOS DE CARTAS

POKÉMON:
Tus monstruos de bolsillo, con los que lucharás contra el rival. Los puedes tener "activos" (listos para combatir) o en la "banca" (en la reserva).

ENERGÍA:
Existen tantos tipos de cartas de energía como tipos de Pokémon. Se puede jugar una por turno sobre un Pokémon, y son necesarias para activar sus poderes.

ENTRENADOR:
Cartas de diferentes tipos y efectos (objetos, aliados, etc.) que se juegan y se descartan inmediatamente después de resolverse su efecto.

MAZOS PERSONALIZADOS

Por definición, un JCC se diferencia de los demás porque te permite elegir la composición exacta de tus mazos. Sea cual sea el juego, aunque se venda en mazos preparados para jugar de inmediato, recuerda siempre que eres tú quien elige las cartas que irán en tu mazo... dentro de las reglas del juego, claro. ¡De hecho, probar diferentes tipos de mazos es lo más divertido de los JCC!

CALENDARIO DE TORNEOS Y CAMPEONATOS

15 DE FEBRERO-18 DE MAYO:
Campeonatos regionales JCC Yu-Gi-Oh.

6-8 DE JUNIO:
Campeonato nacional JCC de Yu-Gi-Oh.

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

8 DE MARZO:
Expansión "Serie 7" (Dragon Ball)

8 DE MARZO:
Expansión "Serie 5" (Naruto)

13 DE MAYO:
Expansión "Luz de la destrucción" (Yu-Gi-Oh)

¡AYÚDANOS Y LLÉVATE UN MAZO!

Si te gustan los juegos de cartas coleccionables y el anime y tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ¡envíanosla! Las mejores contribuciones irán apareciendo cada mes en esta sección. Por supuesto, también nos puedes escribir si tienes cualquier duda sobre cualquier JCC. ¡Entre todos los escribáis sortearemos **3 mazos de Diamante y Perla,** la última expansión del juego de cartas de Pokémon!

Expansión YGO
Emperador Oscuro
¡Tiembla... Llega Caius!

¡Prepárate para la nueva expansión del JCC de Yu-Gi-Oh! Protagonizada por el siniestro Caius, el Monarca de las Sombras, la expansión incluye una baraja de estructura totalmente nueva con la cual podrás desterrar las cartas de tu oponente hasta otra dimensión. Además de cartas totalmente nuevas, la expansión también recupera algunas cartas de expansiones anteriores. La baraja, de 40 cartas (39 normales y 1 holográfica), está centrada en el personaje de Caius, un monstruo oscuro que sin duda es una de las criaturas más poderosas que han aparecido en una baraja de estructura. También introduce el concepto de los monstruos de Diferentes Dimensiones, que se pueden combinar con Caius para crear el ejército oscuro definitivo.
Además de las cartas, la baraja viene acompañada de un tapete de juego exclusivo, una guía de estrategia con algunas de las combinaciones más interesantes para la expansión y algunas cartas de expansiones recientes para reforzar tu baraja.

Ya lo sabes, con Emperador Oscuro, ya a la venta, podrás dar un giro oscuro a tu baraja... ¡y hacer temblar a tus rivales!

ATLANTICA 3.0

Tu tienda de manga - www.atlantica30.com

¡Visita el stand de Atlántica 3.0 en el Expomanga que se celebrará en Madrid los días 9, 10 y 11 de Mayo y llévate un sobre de regalo* del juego de cartas coleccionables de Yu-Gi-Oh!

... y si no puedes venir, ven a recogerlo al Campeonato de España que se celebrará en Barcelona los día 6, 7 y 8 de Junio en el Centre Cívic Ribera Baixa, en el Prat de Llobregat.

Para más información sobre Expomanga y el Campeonato de España llama al 91 6309497 en horario de oficina.

Vale por 1 sobre de regalo* del juego de cartas coleccionable de Yu-Gi-Oh!

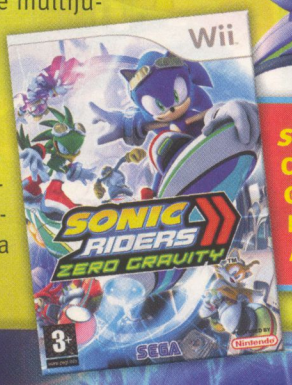
*ATLANTICA 3.0 se reserva el derecho de elegir el sobre destinado a regalo

Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE
DIAMANTE & PERLA
¡YA EN TU KIOSCO!
Infernape Niv. X
Torterra Niv. X
Murmullo de foresta
ENERGY
Hippowdon Niv. 45
Hacer el vacío
Expulsar arena
Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE
DIAMANTE & PERLA
www.go-pokemon.com
Distribuido en exclusiva en España por
PANINI
www.paninigroup.com
www.panini.es
Pokémon USA, Inc. ©2007 Pokémon. ©1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM & ® are trademarks of Nintendo. Contents may vary. www.go-pokemon.com

SONIC RIDERS ZERO GRAVITY™

El erizo más popular del mundo de los videojuegos realiza una nueva incursión a toda velocidad en las pantallas de PS2 y Wii. En esta ocasión, el espacio es el límite...

Sonic Riders: Zero Gravity es el título de la nueva aventura de Sonic, y en ella nuestro amiguete espinoso visitará mundos nunca visto hasta ahora, como siempre, en el transcurso de carreras frenéticas en las que podrá subir por paredes, dar giros imposibles y ejecutar algunos movimientos totalmente nuevos en los que podremos aprovechar la gravedad de los nuevos escenarios. *Zero Gravity* también nos ofrece un montón de nuevos circuitos de inspiración futurista, e incluye la posibilidad de utilizar vehículos de alta velocidad que irán evolucionando a medida que avancemos en el juego, hasta convertirse en bólidos de carreras casi perfectos. Por último, como guindas de este fulgurante pastel tenemos una opción de multijugador y algunos nuevos personajes jugables que harán las delicias incluso de los más veteranos jugadores de Sonic. ¡Prepárate para jugar a toda velocidad!

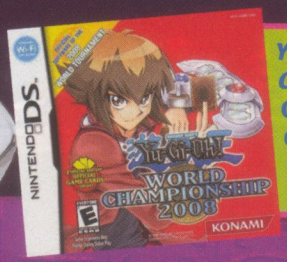


Sonic Riders Zero Gravity
Compañía: SEGA
Género: Arcade
Plataforma: PS2, Wii
A la venta: Febrero de 2008

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP 2008

La repentina y frenética actividad en el mundo de los juegos de cartas inspirados en series de anime parece contagiarse a las consolas. En esta ocasión, nos llega el videojuego oficial del torneo de Yu-Gi-Oh!.

Como su propio nombre indica, el *World Championship 2008* es el software oficial para el torneo mundial de *Yu-Gi-Oh!* de 2008. Presentado para Nintendo DS, el título incluirá dos modos de juegos principales: por un lado el Campeonato del Mundo propiamente dicho y por otro el nuevo modo "El mundo de los duelos", donde el jugador podrá superar diferentes pruebas, conocer a los espíritus de los duelos y comprar nuevas cartas con las que optimizar sus mazos. Como no podía ser de otra forma en un juego de cartas para consola, existirá la opción multijugador por Wi-fi para que puedas jugar una partida contra tus amigos... ¡que todos sabemos que jugar siempre contra la consola puede resultar muy aburrido! El juego incluye también tres cartas coleccionables de la edición especial.



Yu-Gi-Oh! World Championship 2008
Compañía: Konami
Género: Cartas
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Marzo de 2008

BOMBERMAN LAND

Aunque poca gente por aquí es poco conocido, el personaje de Bomberman goza de una gran popularidad en Japón, contando con una serie de anime y una larga tradición de videojuegos. Ahora, tras pasar por la DS hace unos meses, llega por fin a la Wii.

Como su nombre indica, todo lo que gira en torno a Bomberman tiene que ver en un sentido u otro con las bombas... lo que, en este caso, es algo bueno, y es que tendrá que utilizarlas de la forma más ingeniosa para superar la historia que se nos presenta, en la forma de más de cincuenta minijuegos diferentes en el modo de un solo jugador. Entre los desafíos a los que deberás hacer frente se encuentra pilotar un avión mientras derribas enemigos que te disparan misiles o dirigir una fábrica que produce diferentes formas de colores que luego hay que colocar en sus correspondientes juegos. ¡Todo depende de tu habilidad utilizando el Wiimote! El juego también incluye un modo multijugador con 25 minijuegos, además de la posibilidad de compartir tus puntuaciones en cada uno de los juegos con tus amigos a través del conector Wi-fi de la consola... ¡así que tendrás que practicar mucho si quieres ganar a todos los demás!

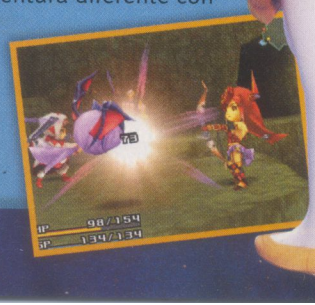
Bomberman Land
Compañía: Rising Star Games
Género: Arcade
Plataforma: Wii
A la venta: Marzo de 2008

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

La nueva entrega de *Final Fantasy* pretende ser el juego más accesible de la saga, y trata de aprovechar todas las prestaciones de Nintendo DS. Además, al igual que el resto de títulos de la saga, ofrece acción con toques RPG.

Ring of Fates sigue las aventuras de Yuri y Cherinka, dos hermanos gemelos nacidos con un gran poder, y que deberán ser los «héroes» encargados de salvar el mundo ante el advenimiento de la Luna Roja. Al parecer el Gran Cristal que protegía el mundo de dicha luna ha dejado de funcionar, y de nuestros dos amigos dependerá restablecer el orden natural de las cosas. El juego presenta unos niveles en 3D muy trabajados, y se basa en la sucesiva exploración de escenarios y batallas en tiempo real con unos controles sumamente intuitivos. También incluye detalles más que interesantes, como el modo cooperativo de hasta cuatro jugadores mediante conexión inalámbrica, o la posibilidad de personalizar hasta cierto punto la apariencia de los protagonistas del juego, cambios que incluso pueden llegar a tener su efecto en el argumento. ¡Prepárate para vivir una aventura diferente con *Ring of Fates!*

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
Compañía: Square Enix
Género: RPG
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Marzo de 2008



Ya está aquí la esperada secuela de *Caballeros del Zodíaco*, que adapta la saga de Hades. Por el momento se han producido tres partes (Santuario, Infierno y Elíseo) con un total de 31 episodios. Selecta nos presenta por ahora los primeros 25 capítulos de la batalla de Seiya y sus amigos contra el dios Hades.

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodíaco
CAPÍTULO DE HADES - SANTUARIO
Hades, volumen 1

La amenaza de Hades

Han superado innumerables peligros y lo han dado todo en su lucha contra las fuerzas del Mal, dioses incluidos, para proteger a Atenea. Pero ahora, una nueva amenaza se cierne sobre Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki. Saori, reencarnación de la diosa Atenea, vuelve a estar en el punto de mira de quien más desea controlar el mundo: el malvado dios Hades. 243 años después de la sangrienta batalla de la que salió vencido, retoma la guerra contra los protectores de la diosa. Además, esta vez lo hace con aliados muy poderosos. Por un lado, los Espectros de Hades, ciento ocho valerosos guerreros que forman las huestes del mundo de los muertos que gobierna Hades. Y por otro, los caballeros de oro que murieron en la batalla de las doce casas a manos de los caballeros de bronce. ¡Incluso el antiguo Patriarca, Shion de Aries, forma parte de su bando! Se avecina la más cruenta de las batallas para Seiya y sus compañeros.

El inicio de la batalla

Malos augurios nota el anciano maestro de Shiryu, que tiene una visión donde los 108 Espectros de Hades quedan liberados de su encierro sagrado y Atenea resulta decapitada por el dios de los muertos. Simultáneamente, en el Santuario Sheena descubre que las tumbas de los caballeros de oro muertos en la batalla contra los caballeros de bronce han sido profanadas. Sin embargo, parece que no fueron desenterrados, ¡sino que algo se abrió paso desde la tierra! Entonces el caballero Mu se topa con alguien que se oculta bajo una raída capa. Es Shion de Aries, el antiguo Patriarca y su maestro. A pesar de ello, se niega a cumplir lo que le pide: que le traiga la cabeza de Atenea. Por eso Mu es atacado por otros dos viejos conocidos, Máscara de Muerte y Afrodita. Queda claro, pues, que han resucitado al vender sus almas a Hades. Ahora sus armaduras son negras y sus poderes han aumentado. En plena lucha, con Mu en una evidente desventaja frente a tres rivales tan fuertes, aparece Seiya. El chico trata de ayudarle, pero Mu le ataca. ¿Acaso ha decidido seguir las órdenes de su antiguo maestro Shion?

Caballeros del Zodíaco: Hades, volumen 1

Episodios 1 al 5
125 minutos
2 DVD9 / NR-7
Audios: español 5.1, español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Notas de Producción, Myth Cloth y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 19 de marzo de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 19,95 euros

CONCURSO

Tenemos dos copias del volumen 1 de **Caballeros del Zodíaco - Capítulo de Hades: Santuario**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cuántos guerreros son los Espectros de Hades?

Ranma 1/2 4ª temporada

Más de un año después, continúa la edición del anime más famoso y popular de Rumiko Takahashi. Las alocadas aventuras de Ranma Saotome, Akane Tendo y el resto de personajes que pululan a su alrededor garantizan la acción y una buena dosis de risas. Con este cofre quedará editada más de la mitad de la serie.

El director de Furinkan

Si no tuviera bastante con todos los plastas que le dan la lata día sí y día también, Ranma tiene un nuevo quebradero de cabeza: el director del instituto. Este estrafalario hombre que viste camisa hawaiana, se hace una palmera con el pelo y no se quita sus gafas de sol ni de noche le coge manía desde el primer momento. Algo lógico, ya que Ranma se niega a cortarse el pelo como indica la nueva norma del instituto. Pronto descubre que las majaderías del director son comprensibles. Basta con saber que es el padre del espadachín de pacotilla Kuno y de la "rosa negra", la traicionera gimnasta Kodachi.

Pocos días después, Happosai se venga de una afrenta de Ranma y le ejecuta una técnica que lo convierte en un debilucho. ¡Toda su fuerza se ha desvanecido! Para recuperar su poder deberá vencer al maestro de su padre. Por suerte, existe una técnica con la que podría derrotarle. ¿Conseguirá dominarla?

Transformaciones y luchas

Ranma pensaba que bastante suplicio era la maldición que pesa sobre él después de caer en las fuentes malditas de Jusenkyo. ¡Con el agua fría se convierte en chica! Y para volver a su aspecto normal, necesita mojarse con agua caliente. Sin embargo, tras llegar a casa de los Tendo, poco a poco se da cuenta de que hay cosas peores. Pese a que diga lo contrario, no le desagrada estar prometido a Akane. Ahora bien, tener a tu irresponsable padre haciendo el payaso constantemente cansa, especialmente cuando se convierte en un perezoso oso panda. Y lo mismo si tienes a un tipo tan pesado como Ryoga, que se ha enamorado de tu prometida y aprovecha que se transforma en un cerdito adorable para dormir y bañarse con ella. O a una amazona china que usa su voluptuosidad para acosarte, aunque Shampoo tiene la mala suerte de volverse gata, animal al que Ranma tiene pánico. Por no hablar de Mousse, un chaval corto de vista que ama a Shampoo y odia a Ranma, incluso convertido en ganso. A ellos hay que sumar un puñado de gente que pone al pobre Ranma en aprietos increíbles.

Ranma 1/2

Aunque se está haciendo de rogar, la edición de este anime va viento en popa.

1ª temporada

El inicio de la rocambolesca historia de amor de Ranma y Akane. Aparecen Ryoga y Shampoo. **Episodios 1 al 18.**

2ª temporada

A la acción se unen el cegato Mousse y el pervertido maestro Happosai. **Episodios 19 al 39.**

3ª temporada

Aparece una nueva prometida para Ranma, Ukyo. Ranma regresa a las fuentes malditas. **Episodios 40 al 63.**

La gran batalla en Nekon-ron, China

Un equívoco hace que un príncipe chino se lleve a Akane a su reino con el fin de convertirla en su esposa. Todo el grupo irá a salvarla, aunque cada uno tenga sus propios motivos.

CONCURSO

Tenemos 2 copias de la 4ª temporada de **Ranma 1/2**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A qué animal le tiene miedo Ranma?

Ranma 1/2, 4ª temporada

Episodios 64 al 87
5 DVD9 / NR-13
Audios: español (doblaje nuevo y doblaje antiguo), catalán mono y japonés
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de episodios, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Ficha de personajes, Karaoke, Álbum de imágenes, Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 31 de marzo de 2008
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95 euros

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

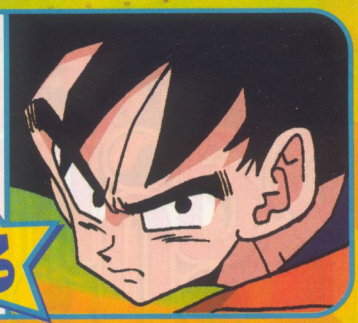
Naruto

¿De verdad tiene que enfrentarse a Itachi?

2 MONKEY D. LUFFY

One Piece

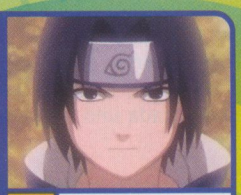
Disfruta como nunca con el juego de Foxy.



3 SON GOKU

Bola de dragón

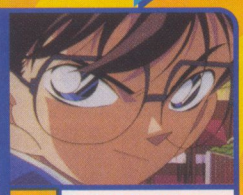
Su ausencia en la lucha contra Garlic Jr. no se nota.



4 SASUKE UCHIHA — Naruto

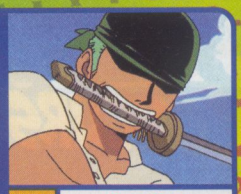
5 SHIN CHAN — Shin chan

6 ZATCH BELL — Zatch Bell!

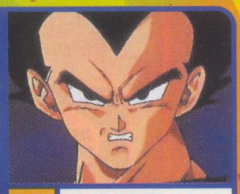


7 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

8 INUYASHA — Inuyasha



9 ZORRO RONOA — One Piece



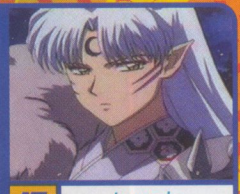
10 VEGETA — Bola de dragón Z

11 SAKURA HARUNO — Naruto

12 ASH KETCHUM — Pokémon

13 KAKASHI HATAKE — Naruto

14 EDWARD ELRIC — Full Metal Alchemist



15 SESSHOMARU — Inuyasha

16 SHINICHI KUDO — Detective Conan

17 KAGOME HIGURASHI — Inuyasha

18 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

19 RAN MOURI — Detective Conan

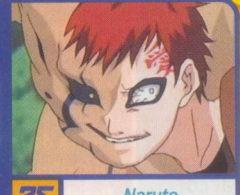
20 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

21 OLIVER ATOM — Campeones

22 SAGA — Caballeros del Zodíaco

23 RUKIA KUCHIKI — Bleach

24 NATSUMI HINATA — Keroro



25 GAARA — Naruto

TOP-10 SERIES

1 NARUTO

Parece que la tercera temporada ha gustado mucho.

2 ONE PIECE

Las autonómicas comienzan a llegar a los episodios inéditos en Jetix.

3 BOLA DE DRAGÓN

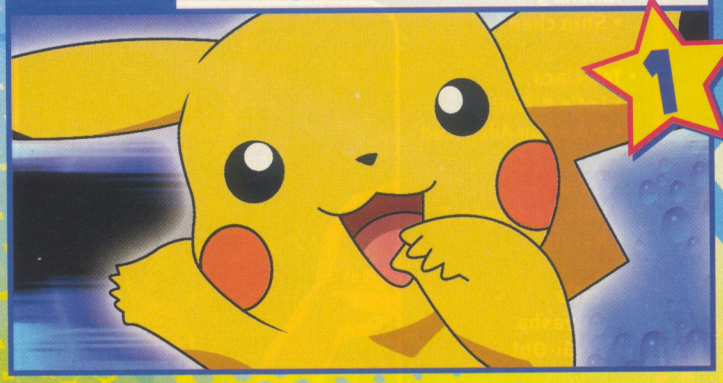
La saga de Garlic Jr. apenas dura una decena de capítulos.

4	Shin Chan	
5	Detective Conan	
6	Pokémon	
7	Inuyasha	
8	Sargento Keroro	
9	Zatch Bell!	
10	Bleach	

TOP-10 MASCOTAS

1 PIKACHU

POKÉMON No se cansa de liderar ni aunque se vaya hasta la región de Sinnoh.



2 CHOPPER

ONE PIECE Uno se dejaría curar por este reno tan mono.

3 KIRARA

INUYASHA Después de un tiempo, regresa al podio.

4	NEVADO	Shin Chan
5	KERORO	Sargento Keroro
6	SHIPPO	Inuyasha
7	TOGEPI	Pokémon
8	KERO	Bleach
9	KON	Sakura, cazadora de cartas
10	AKAMARU	Naruto

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1	Naruto Ultimate Ninja (PS2)	5	Naruto Uzumaki Chronicles (PS2)
2	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)	6	Pokémon Diamante y Perla (Nintendo DS)
3	Pokémon Esmeralda (GBA)	7	One Piece Grand Battle (PS2)
4	Pokémon Battle Revolution (Wii)	8	Pokémon Rubí y Zafiro (GBA)
		9	Shin chan: Aventuras en Cineland (GBA)
		10	¡Shin chan flipa en colores! (Nintendo DS)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de mayo:

Panini - Votación Mega Hiro 20
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 03/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

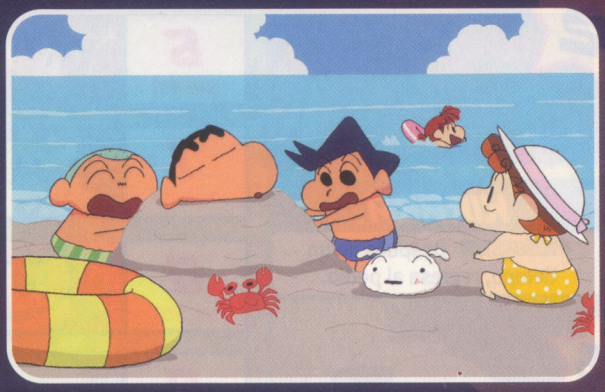
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advanced
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Naruto
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Yu-Gi-Oh!

© Kazuki Takahashi/Toei Animation



© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Detective Conan
  - Las aventuras de Hello Kitty
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Kiteretsu
  - Nonochan
  - One Piece
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Ninja Boy
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - La leyenda del Zorro
  - Legendz
  - Medabots
  - Megaman
  - Mirmo
  - Sargento Keroro
  - Slam dunk, el gran mate
  - Taro el extraterrestre
- **Castilla La Mancha TV**
  - Kiteretsu
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
- **ETB-1**
  - Anne etxe berdekoa
  - Conan Detektibea
  - Doraemon, katu kosmikoa
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Sakura, Kartak zakura
- **IB3**
  - Bobo-bo
  - Megaman
  - Rantaro, l'al·lot ninja
  - Sargent Keroro
  - Wickie, el viking
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Hamtaro
  - Jackie y Nuca
  - Pokémon
  - Sargento Keroro
- **TV3 /K3**
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - Rantaro
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

NARUTO

Falta un mes para que se lleve a cabo el torneo final para ascender a "chunin". Kakashi quiere entrenar a Sasuke, de manera que delega en Ebisu para que haga más fuerte a Naruto. Sin embargo, quien le enseña nuevas técnicas es Jiraiya. Llegado el momento, la Villa Oculta de la Hoja se engalana para recibir a los principales dirigentes mundiales, que ejercerán como jueces. Los muchachos están preparados para el combate. Naruto contra Neji, Sasuke contra Gaara. ¿Qué pasará?

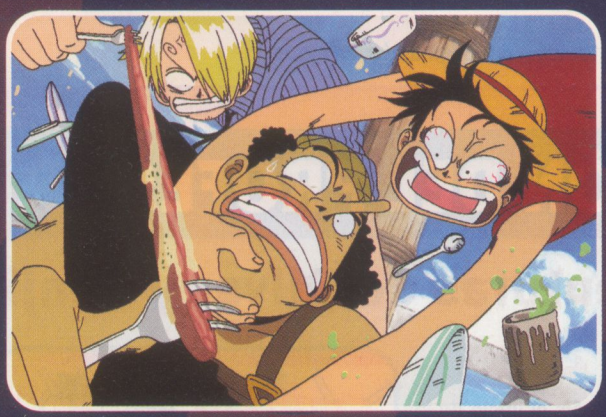
KERORO

Keroro no parece tener muchas intenciones de conquistar Pokopén, nuestra Tierra. Prefiere seguir disfrutando de la tele, los cómics y, sobre todo, las maquetas. A Tamama y Kururu ya les va bien. El primero se pirra por la vida al estilo humano, mientras que el segundo disfruta liándola con sus alocados inventos. Dororo se alegra de que haya paz en el planeta que tanto ama. ¿Y Giroro? Su fervor guerrero, desaparece en cuanto está Natsumi delante. Vaya tropa.

SATÉLITE

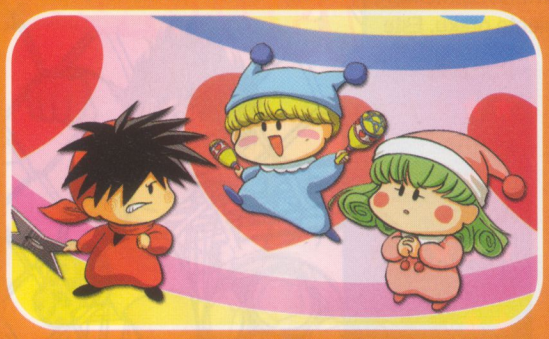
- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón Z
  - Campeones hacia el mundial
  - Sargento Keroro
  - Mirmo
  - Shin chan
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Marco
  - Nadja
  - Vickie, el vikingo
  - Zorori, el extraordinario
- **Jetix**
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advance Battle Frontier
  - Pokémon Diamond & Pearl
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nick**
  - Chicho Terremoto

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

© Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo



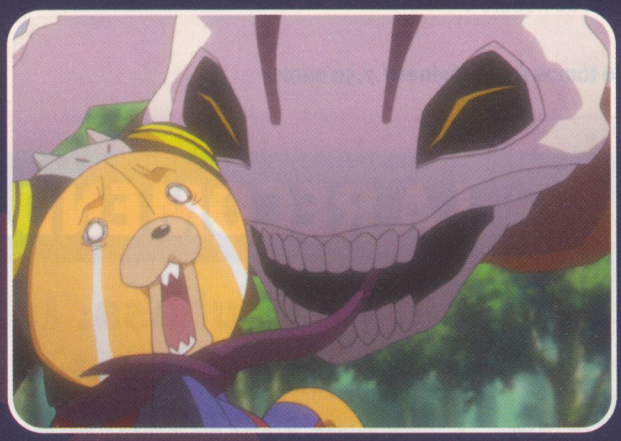
MIRMO

En la ciudad ha aparecido una especie de pulpo mecánico que procede de otro mundo. Dice que su mundo está en guerra y por eso arrojó los siete cristales legendarios al mundo de los humanos. Pretendía impedir que su poder fuera utilizado, pero ahora lo necesita para pedir que su compañera vuelva a la vida. Por supuesto, todos quieren ayudarle, pero deberán tener cuidado, ya que la reina Marin ha enviado a su lugarteniente a conseguir los cristales. ¿Quién los reunirá primero?

CABLE

- **Buzz**
  - Black Blood Brothers
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Desert Punk
  - Ergo Proxy
  - Gantz
  - GALS!
  - GunXsword
  - Monster
  - Speed Grapher
  - Trinity Blood
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El perro de Flandes
  - El show de la pequeña Lulú
  - La princesita Yucie
  - Sakura, caza de cartas
  - Tao Tao

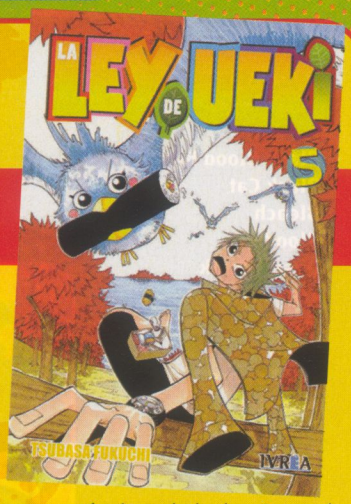
© CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK



© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

BLOOD+

Saya Otonashi cree que es una adolescente como cualquier otra. Pero su mundo cambia cuando descubre lo que se esconde detrás de la amnesia que le impide recordar más allá de lo acaecido en el último año. Resulta que ella es un ser sobrenatural que se dedica a limpiar el mundo de quirópteros, unas criaturas monstruosas que se alimentan de sangre humana, contagiando a las personas. Su fiel servidor Hagi aparece en escena y una organización llamada Escudo Rojo le explica quién es el enemigo: Diva.



LA LEY DE UEKI 5

Ueki continúa adelante en el increíble torneo que decidirá al próximo rey del Reino Celestial. Pero si desea conseguir el Zai Blanco, con el que podrá obtener el poder que quiera, debe mejorar sus técnicas de lucha. Después de sus primeras victorias, Ueki se ha empezado a hacer famoso. Todos conocen al chico que transforma la basura en árboles y tienen ganas de quitarlo de enmedio. Ahora mismo, su principal rival es Robert Haydn, un tipo que tiene a sus órdenes a un puñado de jóvenes con poderes. ¿Será capaz Ueki de vencer a "los diez de Robert"?

16 tomos / 192 páginas / 7,50 euros

SHAMAN KING 30

El Shaman Fight ha tenido uno de sus momentos culminantes con el enfrentamiento entre los equipos de Yoh y Ren. Tras el combate, los amigos se reponen de los daños sufridos. Mientras toman un baño, aparece Hao. ¿Qué hace su mayor enemigo mostrándose tan atento? El motivo es muy sencillo: quiere explicarles cómo se desarrollará lo que queda de torneo. ¿Qué es el continente de Mu y qué es lo que va a tener lugar allí? Si Yoh y sus compañeros quieren evitar que Hao sea proclamado Shaman King, no les queda más remedio que ir hasta allí. ¡Comienza la cuenta atrás!

32 tomos / 192 páginas / 7,50 euros

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Captain Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji (Yoichi Takahashi)

¡Bienvenidos, forofos del manga y del anime! ¿Cómo lleváis el inicio de la primavera? ¿Cómo? ¿Aguardando como locos que lleguen los principales salones y jornadas sobre comics? ¡Así me gusta! Pues yo sigo con mis recomendaciones para que sepáis qué comprar cuando visitéis un acontecimiento otaku. Este mes, un título que la mayoría conoceréis gracias a su serie de animación. ¡Los magos del balón también juegan en el papel!

Historia ★★☆☆☆
Dibujo ★★☆☆☆
Acción ★★★★☆
Humor ★★☆☆☆
Emoción ★★★★★

Tsubasa Ozora (Oliver Aton) es un chaval apasionado del fútbol que acaba de mudarse a Shizuoka. Lo primero que hace es salir a dar una vuelta dándole patadas al balón. Pronto conoce a unos chicos de la escuela Nankatsu (Newpy) que también juegan al fútbol. Como su equipo es muy malo, los jugadores del Shutetsu (San Francis) los menosprecian, con el portero Genzo Wakabayashi (Benji Price) a la cabeza. Así que Tsubasa reta a Wakabayashi y logra marcarle un gol. Dolido en su orgullo, el capitán del Shutetsu acuerda un partido para el festival deportivo que enfrentará a ambas escuelas. Un famoso jugador retirado, el brasileño Roberto, decide entrenar al Nankatsu al creer que Tsubasa tiene madera de campeón. Los muchachos pronto mejoran enormemente. Llegado el día, resulta que el ganador de ese partido dará la victoria a su escuela en la competición deportiva. Con la ayuda de otro recién llegado, Taro Misaki (Tom Baker) el encuentro acaba en empate a dos. Lo mejor es que ambos equipos se hacen amigos y dan el primer paso para la creación del equipo regional que se enfrentará a los mejores jugadores de todo el país. ¡Comienza la leyenda de Tsubasa y Wakabayashi!

Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji
Autor: Yoichi Takahashi
Tomos: 37
Editorial: Glénat
Precio: 7,50 euros

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

SESSHOMARU

Como demonio completo, se muestra orgulloso de su naturaleza y no duda en mostrar a cualquiera que se atreva a hacerle frente hasta dónde alcanza su increíble poder. Es frío y distante, y tiene un aura de malignidad que llevó a su padre a no confiarle el Colmillo de Hierro, sino su otra espada, el Colmillo Celestial. Poco dado al sentimentalismo, parece que algo cambia cuando conoce a la pequeña Rin. La niña le trata con cariño y se esfuerza para que se recupere de sus heridas. Cuando muere, atacada por los lobos de Koga, la resucita y permite que le acompañe.

INUYASHA

El semidemonio ha sido temido durante mucho tiempo, ya que se creía que era un ser malvado. La prueba que todos esgrimían es que engatusó a la sacerdotisa Kikyo para robarle la Esfera de los Cuatro Espíritus. Sin embargo, fue cosa de Naraku. Debido a eso, estuvo clavado a una flecha mágica durante décadas, hasta que Kagome lo liberó. Desde entonces, busca vengarse de Naraku, por lo que le hizo a él y a su amada Kikyo. Por el camino ha conseguido la poderosa espada Colmillo de Hierro, que perteneció a su padre. Eso despierta la ira de su hermanastro Sesshomaru.

INUYASHA Y SESSHOMARU

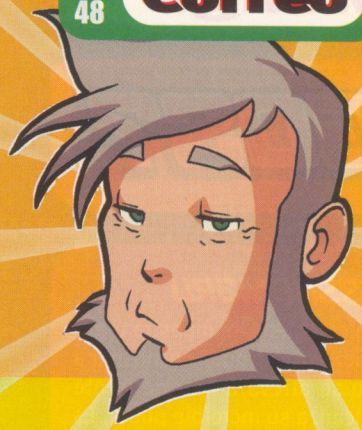
MANGA Y ANIME: ***Inuyasha***

¿Cómo es la relación entre Inuyasha y Sesshomaru?

Sesshomaru es un demonio y está orgulloso de su condición y, por supuesto, de su poder. Por este motivo, no soporta a Inuyasha. Él representa la debilidad, porque se deja llevar por los sentimientos y porque no es un demonio completo. Sesshomaru sabe que cada noche de luna nueva, su hermanastro se transforma en un vulnerable humano.

Por contra, Inuyasha no odia a su hermanastro, pese a que no soporta que sea tan malvado y que le ataque. Ahora bien, con el paso del tiempo se da cuenta del cambio en la manera de ser de Sesshomaru. Quizás la presencia de Rin y Jaken tengan la culpa, pero lo que es evidente es que ha empezado a mostrar sentimientos como la compasión o el instinto paternal. ¡Incluso lucha a su lado contra peligrosos enemigos!

Tampoco hay que olvidar la confrontación por las espadas. Su padre, Inu no Taisho, poseía la espada más poderosa del mundo, Colmillo de Hierro. Sesshomaru estaba convencido de que la heredaría él. Sin embargo, fue a parar a manos de Inuyasha, mientras que él debía conformarse con Colmillo Celestial. Eso no hizo más que aumentar la rabia hacia su hermanastro semidemonio. Con el tiempo, afortunadamente, parece que esa ira se ha ido disipando. Será interesante ver cómo sigue evolucionando la relación entre estos dos.



¡Bienvenidos un mes más a nuestra cita habitual! ¡Aquí estoy yo, el profesor Alcornoque, para resolver vuestras dudas, preguntas e inquietudes relacionadas con el anime! ¡Vamos a por ellas!

Sergio Egido Esteban

• *¡Konnichi wa*, ***Mega Hiro***! En primer lugar, ¡me encanta vuestra revista! Quería pediros que pusierais más pósters de ***Inuyasha***, puesto que soy su fan número 1. También quería preguntar al Profesor Alcornoque si habrá una quinta película de ***Inuyasha*** y si existe algún juego para DS de esta serie. Si es así, ¿se sabe cuándo lo pondrán a la venta en España? ¡Gracias por responder a mis preguntas, colegas otakus!

Cristina Perianes Sánchez (Mérida

Gracias a ti por tu carta, Cristina. En cuanto a tus dudas y peticiones, tomamos nota de tu petición de más pósters de ***Inuyasha***, pero ten en cuenta que hasta la fecha es con diferencia la serie a la que hemos dedicado más pósters, y siempre hay que dejar espacio para otras series con tanto tirón... aunque descuida, en cuanto encontremos un hueco volveremos a dedicarle un póster a nuestro semidemonio favorito. Por desgracia, por ahora no existen planes de hacer una quinta película de la serie, no olvides que en Japón el anime ya ha llegado a su conclusión. Por último, una noticia positiva: sí que existe un juego de ***Inuyasha*** para DS, que lleva por título ***Secret of the Divine Jewel***, aunque no se ha publicado en nuestro país. Teniendo en cuenta que apareció en Estados Unidos hace ya más de un año, no parece que tenga muchas posibilidades de desembarcar en España...

Cristina olivella Terrinha

• ¡Buenas a todos los de ***Mega Hiro***! Os escribo para deciros que me alegra que hayáis vuelto a la rutina mensual. También me gustaría pediros algo: ya que he visto que empezáis a hablar de los juegos para Wii, me gustaría mucho que hablaseis del juego ***One Piece Unlimited Adventure***, que aún no ha salido en España. También tengo una duda: dijisteis en su momento que hablaríais de las nuevas sagas de ***One Piece*** cuando se empezaran a emitir en Jetix. ¿Por qué esperar a que Jetix las emita si ya se han emitido en suficientes cadenas como para poder hablar de ellas? Y ya puestos a hablar de ***One Piece***, pediros que hablaseis sobre la saga de Don Krieg (cuando aparece Sanji por primera vez), o si no, que dedicarais un artículo a Sanji. (...) También me preguntaba si vosotros sabéis algo de si van a sacar ***One Piece*** en DVD (tanto la serie como las pelis). ¡Buf! Bueno, ya he acabado, cómo me enrollo... Espero no haber sido mucha molestia.

Laura Martínez Jiménez

Para nada has sido una molestia, Laura... ¡y menuda fan de ***One Piece*** estás hecha! En fin, respondiendo a tus preguntas, podemos decirte que ***One Piece Unlimited Adventure*** no tiene fecha de lanzamiento en España por ahora. En cuanto a tu pregunta sobre la serie y su emisión en España, en este mismo número de la revista encontrarás un artículo sobre la serie que te será de mucha ayuda... ¡y recuerda que no en todas las zonas de España han tenido la oportunidad de ver las nuevas sagas! Tomamos nota de tu petición de un artículo sobre Sanji, a ver qué podemos hacer. Por último, decirte que tampoco hay noticias del lanzamiento de la serie en DVD. La verdad es que es una lástima que una serie con el tirón de ***One Piece*** no esté editada todavía en formato digital... Crucemos los dedos, a ver si la situación cambia a corto o medio plazo...

Desirée Galiano Mena

Lydia Galiano Mena

Bueno, llego un mes más al final de la sección dejando alguna carta pendiente encima de la mesa, que procederé a responder el mes que viene... ¡mientras tanto, ved mucho anime!

Sumaya y Yasir Nechadi Domínguez

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

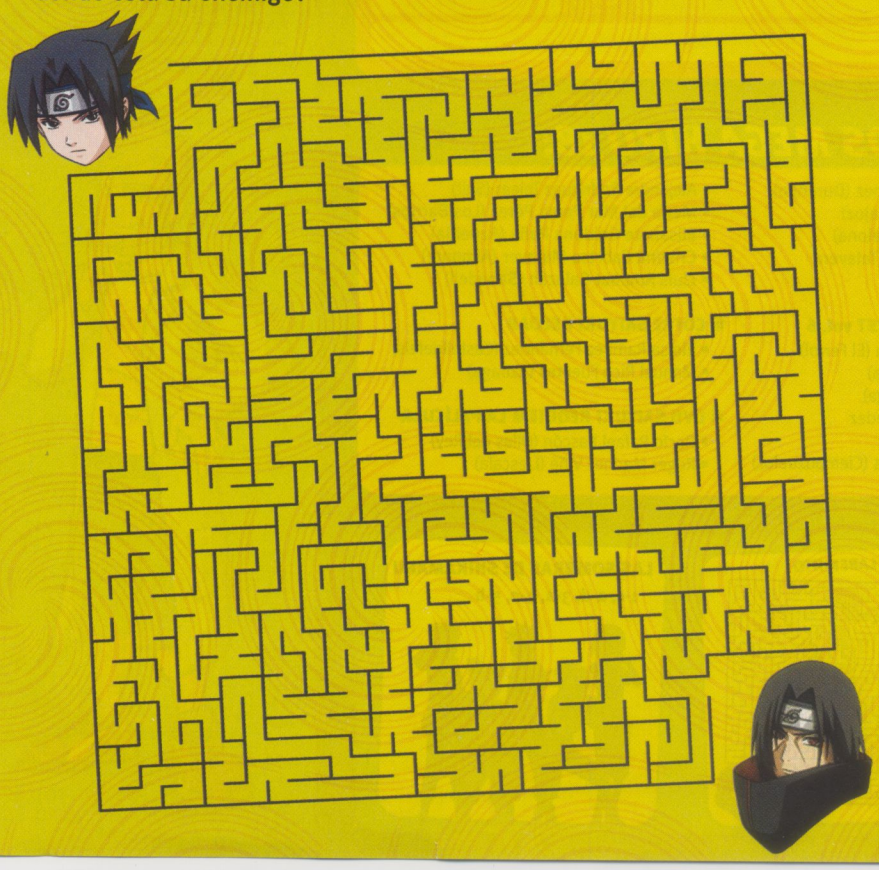
IMAGEN INCOMPLETA

¡Alguien se ha llevado dos pedazos trozo de la imagen de abajo! ¿Sabrías distinguir cuáles de los fragmentos de la derecha son los que le corresponden?

¿Sabrías decirnos también qué personajes de Naruto aparecen en la imagen?

LABERINTO

Itachi ha regresado a la Villa Oculta de la Hoja y Sasuke quiere ir a su encuentro para vengarse. ¿Le ayudas a llegar al centro del laberinto, donde está su enemigo?



LAS SOMBRAS DE SHIKAMARU

Shikamaru también anda haciendo de las suyas y ha convertido en sombras a algunos de los protagonistas de Naruto. Abajo tienes una lista de nombres, pero no te confíes, que algunos los hemos puesto para despistar...

a) Naruto Uzumaki
b) Kakashi Hatake
c) Sakura Haruno
d) Sasuke Uchiha
e) Choji Akimichi

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

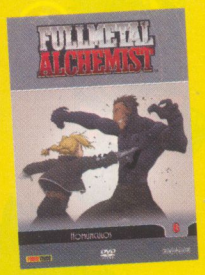
PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 20
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

PÁGINA 12: BLEACH

Sorteamos 1 pack con los volúmenes 4 y 5 de **Bleach**, cortesía de *Jonu Media*, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el gato negro que entrena a Orihime y Chad?

PÁGINA 33: FULLMETAL ALCHEMIST



Tenemos 5 copias del volumen 8 de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de *Panini Video*, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuál de los siete Alquimistas Nacionales tiene mayor rango?

PÁGINA 34: CARTAS

¡Entre todos los que escribáis sortearemos 3 mazos de **Diamante y Perla**, la última expansión del juego de cartas de Pokémon!

PÁGINA 40: ANIME DVD

Tenemos 2 copias del volumen 1 de **Caballeros del Zodíaco - Capítulo de Hades: Santuario**, cortesía de *Selecta Visión*, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cuántos guerreros son los Espectros de Hades?

PÁGINA 41: ANIME DVD

Tenemos 2 copias de la 4ª temporada de **Ranma 1/2**, cortesía de *Jonu Media*, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿A qué animal le tiene miedo Ranma?

NOMBRE Y EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 18:

*** DVD BLEACH Vol. 1 y 2**
- Alberto Linares Santos (Benimamet)

*** DVD NARUTO vol. 3 y 4**
- Francisco Javier Ortiz Castaño (Cabanillas del Campo)
- David Mora Muñoz (Lérida)
- Jordi Molas Saborit (Tona)
- Ester Luis Fuentes (Les Franqueses del Vallés)
- Adrián Gutiérrez González (Mansilla de las Mulas)
- Marinés Chávez Cuaquira (Manresa)
- Iñaqui Mandiolagacai Gómez (Durango)
- Noelia García Blanco (Badajoz)
- Joan Guinard Mateo (Barcelona)
- Raúl de la Casa Malheiro (Talavera de la Reina)

*** DVD FULLMETAL ALCHEMIST vol. 6**
- Ángel Miguel Roca Viqueira (El Ferrol)
- Vicente Núñez García (Leioa)
- Álvaro Vázquez (Arrigorriaga)
- Carlos Javier Ramón Fernández (Los Alcázaeres)
- Mercedes Fernández Porres (Ciempozuelos)
- Alejandra Rodríguez Telear (Salt)
- María del Mar Perea Pérez (Los Barrios)
- Elisabete Galdona Raña (Azpeitia)
- Cristina Cabrera Maraver (Almonte)
- Lluís Amabat Salazán (Sabadell)

*** COFRE SAIYUKI RELOAD**
- Eloísa Ramírez Fernández (Castelldefels)
- Manuel Rico Fuentes (Azuaga)

*** DVD SAIYUKI REQUIEM LA PELÍCULA**
- Rocío Rafael bascón (Olias del Rey)
- Roger Marínez Viñé (L'escala)

SOLUCIONES

IMAGEN INCOMPLETA
1-e, 2- f

Personajes:
Kakashi Hatake
Iruka Umino
Naruto Uzumaki
Sakura Haruno
Sasuke Uchiha

LABERINTO

LAS SOMBRAS DE SHIKAMARU
1-c, 2-d, 3-a, 4-e, 5-b

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES:
José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING:
Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN:
Mari Paz Cuadros
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

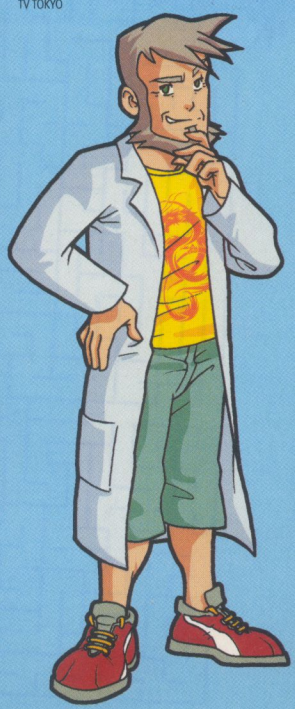
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL:
José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES:
Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
1/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO



En el próximo número...

NARUTO

La quinta Hokage

BOLA DE DRAGÓN Z

Trunks, el chico que vino del futuro

POKÉMON

Aventuras en la región de Sinnoh

YU-GI-OH!

Los duelistas invaden el DVD

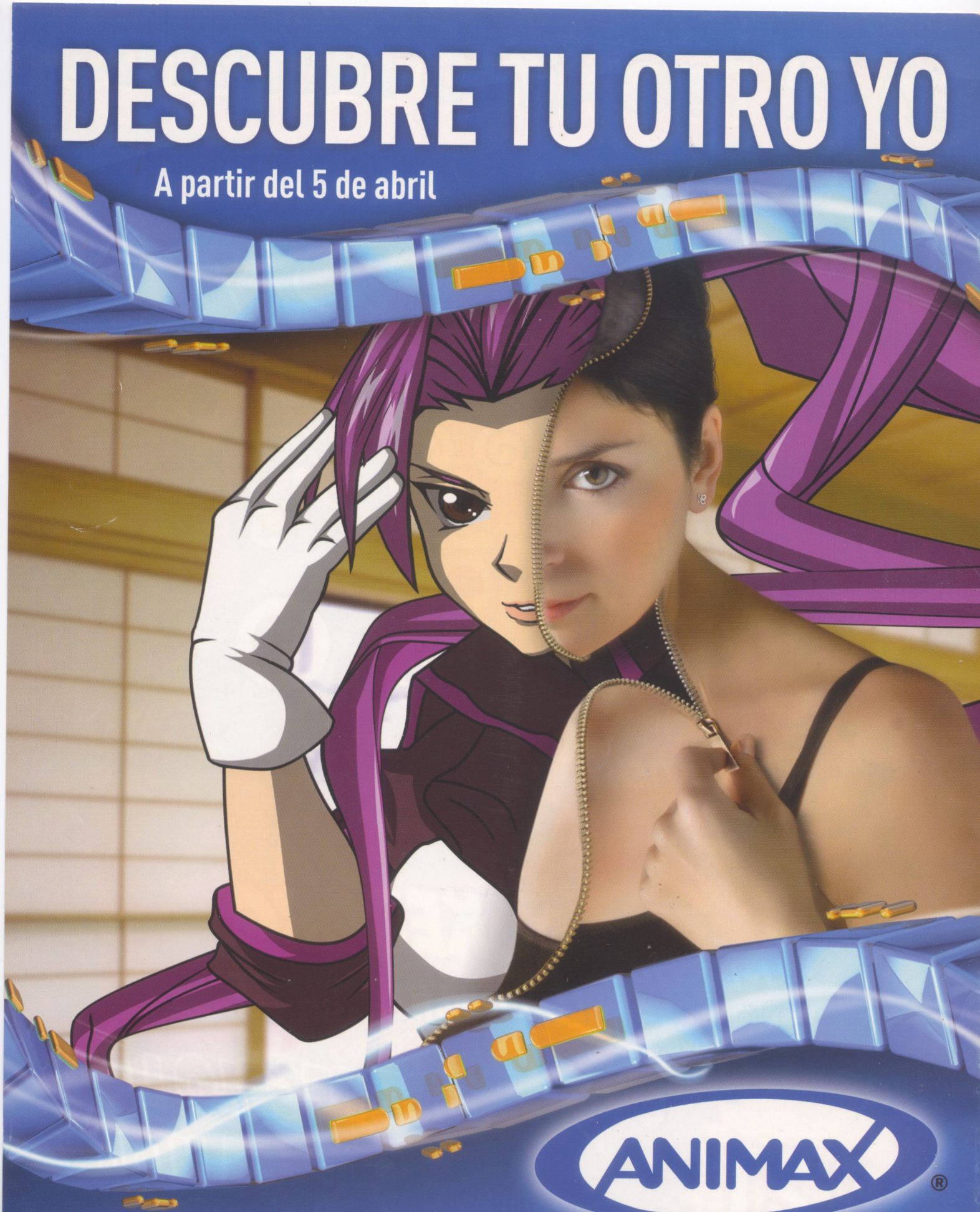
Nº 21

¡DE REGALO UNA MÁSCARA NINJA!

A la venta en mayo

DESCUBRE TU OTRO YO

A partir del 5 de abril



ANIMAX®

a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

Disfrútalo en el Dial 26

imagenio Telefónica

Contrátalo en el 1004 y www.telefonicaonline.com

www.animax.es